

LAPORAN
KERJA PROFESI (KP)
SEBAGAI KREATIF DI MNC GAMES CHANNEL

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mata Kuliah Kerja Profesi (KP)

Program Studi Televisi dan Film

Jurusan Seni Media Rekam



DISUSUN OLEH :

INDRI RETNO WULANSARI

NIM. 14148168

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KULIAH KERJA PROFESI KREATIF GAMES CHANNEL DI MNC CHANNELS

Yang diajukan oleh



Indri Retno Wulansari
NIM. 14148168

Telah disetujui dan disahkan sebagai Laporan Kuliah Kerja Profesi

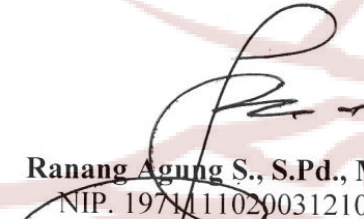
Surakarta, 7 Februari 2018

Pembimbing Lapangan Kuliah Kerja Profesi



Bintang Arif Himawan
Produser Games Channel

Pembimbing Kuliah Kerja Profesi



Ranang Agung S., S.Pd., M.Sn
NIP. 197111102003121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Seni Media Rekam



Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn
NIP. 197801062005011001

Menyetujui,

Ketua Program Studi Televisi dan Film



Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A
NIP. 197609152008121001

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan Semesta Alam, yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga diberikan jalan kemudahan dalam melaksanakan Kerja Profesi (KP) dan menyelesaikan laporannya sebagai satu rangkaian proses akademik yang harus ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Televisi dan Film. Dua bulan merupakan waktu yang sangat singkat untuk mengetahui seluk beluk dunia pertelevisian. Banyak materi dan pengalaman baru yang diperoleh mengenai dunia pertelevisian khususnya dalam hal profesionalisme kerja. Dalam hal ini penulis mendapat kesempatan untuk melaksanakan Kerja Profesi (KP) di salah satu televisi nasional swasta Indonesia yaitu MNC Channels yang lebih tepatnya di tempatkan di salah satu *channel*-nya yaitu Games Channel.

Tentunya penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan Kerja Pofesi (KP) ini, diantaranya:

1. Kedua orang tua beserta keluarga yang telah memberikan dorongan baik berupa moril maupun materiil selama pelaksanaan Kerja Profesi (KP).
2. Bapak Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn yang telah membimbing penulis dalam proses pelaksanaan Kerja Profesi (KP) mulai dari penyusunan proposal hingga laporan Kuliah Kerja Profesi (KKP) ini selesai.

3. Instruktur lapangan yaitu Bapak Bintang Arif Himawan selaku produser di Games Channel.
4. Bapak Eko Febrianto selaku HR Department MNC Channels dan seluruh jajaran MNC Channels yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan Kerja Profesi (KP).
5. Tim Games Channel yang sangat luar biasa, Mbak Hanny, Mbak Pity, Mbak Putri, Mas Azam, dan Mas James terimakasih atas ilmu yang telah diberikan.
6. Bapak Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
7. Bapak Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Seni Media Rekam Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
8. Bapak Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
9. Teman-teman Program Studi Televisi dan Film angkatan 2014 yang sama-sama menempuh Kerja Profesi (KP).
10. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang selama pelaksanaan Kerja Profesi (KP) telah banyak membantu penulis dalam berbagai hal.

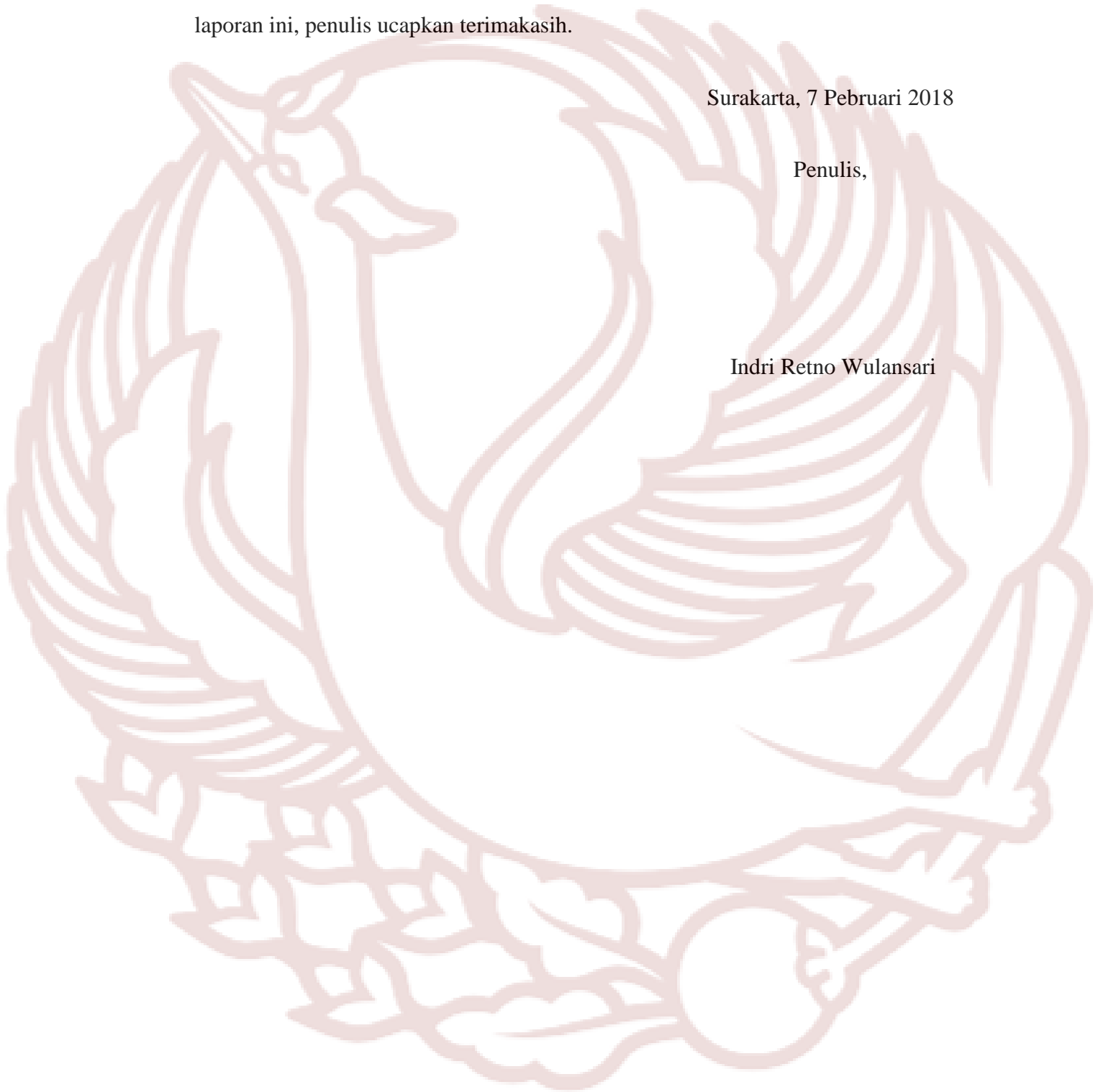
Penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari bahwa laporan ini banyak sekali kekurangan, oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan masukan dan kritikan yang membangun dari pembaca demi

kesempurnaannya di masa mendatang. Atas partisipasi dan apresiasinya terhadap laporan ini, penulis ucapkan terimakasih.

Surakarta, 7 Pebruari 2018

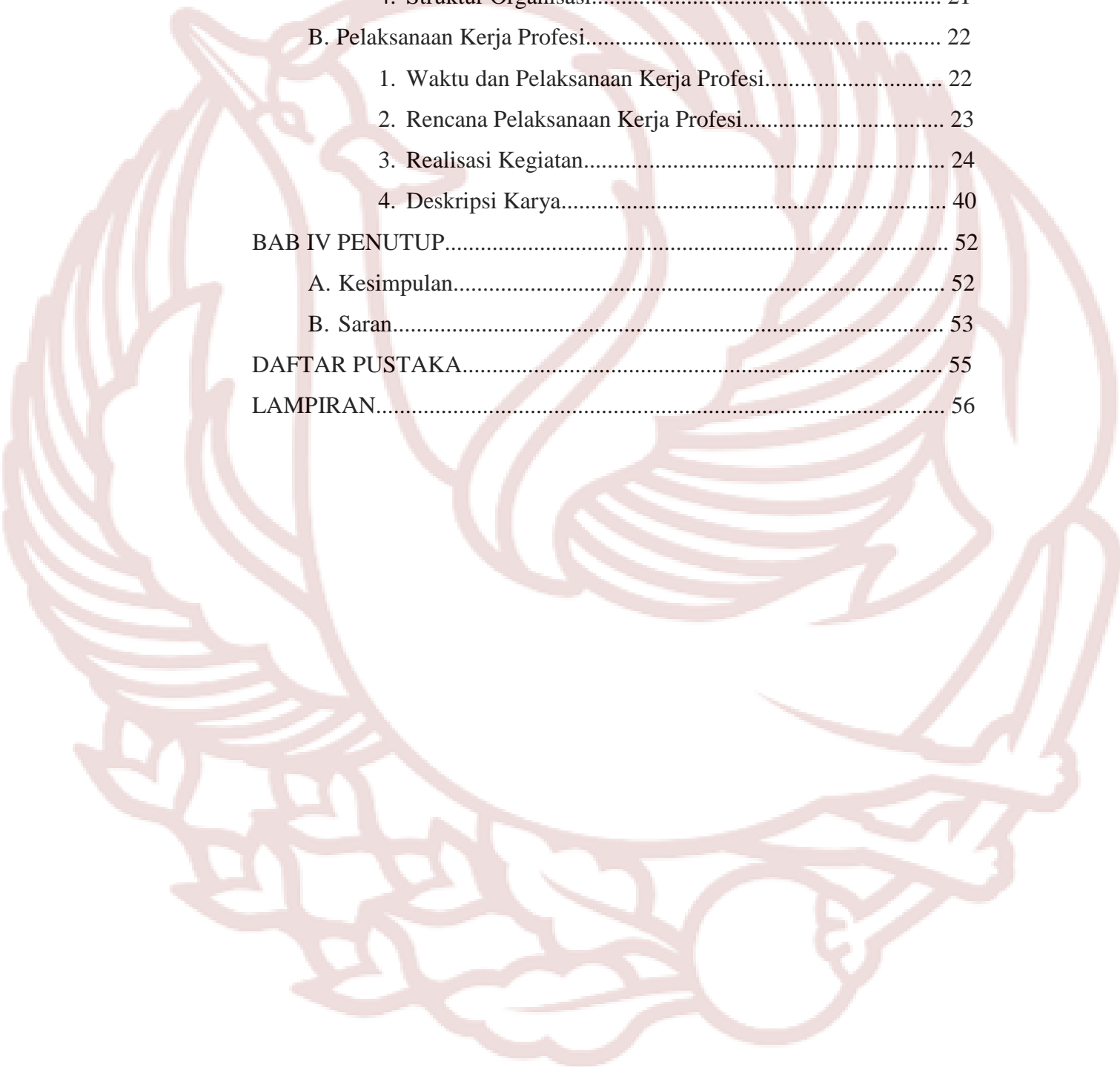
Penulis,

Indri Retno Wulansari



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	4
C. Manfaat.....	5
D. Waktu Pelaksanaan.....	6
E. Lokasi Pelaksanaan.....	7
BAB II MATERI DAN METODE KERJA PROFESI.....	8
A. Materi Kerja Profesi.....	8
1. Materi Umum.....	8
2. Materi Khusus.....	9
B. Metode Kerja Profesi.....	11
1. Observasi.....	11
2. Wawancara.....	12
3. Partisipasi.....	13
4. Studi Dokumen.....	15
BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI.....	16
A. Tinjauan Umum Perusahaan.....	16
1. Sejarah MNC Channels.....	16



2. Logo.....	19
3. Visi dan Misi.....	20
4. Struktur Organisasi.....	21
B. Pelaksanaan Kerja Profesi.....	22
1. Waktu dan Pelaksanaan Kerja Profesi.....	22
2. Rencana Pelaksanaan Kerja Profesi.....	23
3. Realisasi Kegiatan.....	24
4. Deskripsi Karya.....	40
BAB IV PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo MNC Channels (Pada Sejarah Perusahaan).....	17
Gambar 2. Logo MNC Channels (Pada Penjelasan Logo).....	19
Gambar 3. Logo MNC Games Channel.....	20
Gambar 4. Struktur korporasi MNC.....	21
Gambar 5. Kantor MNC Channels.....	24
Gambar 6. Ruang kerja kru MNC Games Channels.....	26
Gambar 7. Penulis mencari bahan untuk diolah menjadi <i>script Fun Box</i> ..	27
Gambar 8. Penulis sedang membuat <i>Script Fun Box</i>	28
Gambar 9. Proses pembuatan <i>script Fun Box</i>	28
Gambar 10. Suasana <i>event</i> Indonesia Comic Con 2017.....	30
Gambar 11. Penulis bersama salah satu <i>cosplayer</i>	30
Gambar 12. Bahan liputan yang akan diolah menjadi <i>script</i>	31
Gambar 13. Penulis mewawancarai Kak Awam.....	32
Gambar 14. Kru <i>Jelajah Permainan</i> bersama Kak Awam dan anak-anak Kampung Dongeng.....	33
Gambar 15. Penulis mencatat adegan saat produksi.....	34
Gambar 16. Tim kreatif melakukan <i>breafing</i> bersama talent.....	34
Gambar 17. Proses perekaman <i>voice over</i>	35
Gambar 18. Proses pemotongan <i>voice over</i> menggunakan <i>Adobe</i>	

<i>Premiere</i>	36
Gambar 19. <i>Editor</i> sedang melakukan proses <i>editing</i>	37
Gambar 20. Review hasil <i>editing</i> bersama produser.....	37
Gambar 21. Proses <i>casting host</i> program <i>Fun Drive</i>	38
Gambar 22. <i>Screen capture Fun Box</i> Episode 18.....	41
Gambar 23. <i>Screen capture Fun Box</i> Episode Indonesia Comic Con 2017 Bagian 1.....	41
Gambar 24. <i>Screen capture script Fun Box</i> episode 10.....	44
Gambar 25. <i>Screen capture</i> program <i>Jelajah Permainan</i> episode Kampung Dongeng.....	47
Gambar 26. <i>Screen capture</i> program <i>Jelajah Permainan</i> episode Kampung Cikawung, Takokak, Cianjur.....	47
Gambar 27. <i>Screen capture</i> bahan <i>script Jelajah Permainan</i> episode Kampung Dongeng.....	50
Gambar 28. <i>Screen capture</i> bahan <i>script Jelajah Permainan</i> episode Kampung Cikawung, Takokak, Cianjur.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Channel-channel</i> milik MNC Channels.....	17
Tabel 2. Kerabat Kerja MNC Games Channel.....	22
Tabel 3. Daftar <i>script Fun Box</i> yang dihasilkan penulis.....	43
Tabel 4. Daftar bahan yang dihasilkan penulis.....	44
Tabel 5. Daftar video yang diunduh penulis.....	45
Tabel 6. Daftar potongan <i>voice note</i> program <i>Fun Box</i> yang dihasilkan penulis.	46



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan reformasi teknologi yang terus bergulir dan merambah banyak aspek kehidupan global, Indonesia pun tak lepas dari imbas dan gejala teknologi tersebut, salah satunya adalah televisi. Televisi merupakan salah satu media yang memiliki kekuatan yang sangat besar dalam mempengaruhi masyarakat. Hingga kini, televisi masih dianggap sebagai pusat informasi bagi sebagian besar masyarakat dunia, termasuk Indonesia. Terhitung sejak tahun 60-an hingga sekarang, perkembangan televisi bisa dibilang sangat cepat. Konten program yang dihadirkan oleh televisi kini semakin menarik dan bervariasi. Perkembangan televisi yang semakin canggih tentunya menuntut lembaga pendidikan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang mumpuni untuk memenuhi kebutuhan industri pertelevisian.

Mahasiswa sebagai bibit-bibit unggul bangsa atau calon sumber daya manusia yang dapat membawa bangsa ke arah lebih baik diharapkan tidak hanya mendapatkan pendidikan atau ilmu dari lembaga pendidikan saja tetapi juga harus belajar dari para profesional yang telah lama menggeluti

bidang yang selama ini di tempuh di bangku perkuliahan. Oleh sebab itu, perguruan tinggi memberikan kesempatan tersebut melalui kegiatan Kerja Profesi (KP). Dari kegiatan tersebut diharapkan mahasiswa mampu belajar dan mengasah kemampuan serta menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan dari bangku perkuliahan.

Kerja Profesi (KP) dilaksanakan oleh mahasiswa yang sudah menempuh mata kuliah sebanyak 100 sks. Menurut buku panduan mahasiswa, Kerja Profesi (KP) Program Studi Televisi dan Film seharusnya dilaksanakan pada semester tujuh. Mata kuliah yang sudah dipelajari selama enam semester di Institut Seni Indonesia Surakarta diharapkan dapat diaplikasikan dalam dunia kerja atau industri pertelevisian dan perfilman sehingga Kerja Profesi (KP) ini dapat dijadikan sebagai wadah koreksi bagi kurikulum yang sudah dilaksanakan di Program Studi Televisi dan Film Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta. Lokasi Kerja Profesi (KP) dapat dilaksanakan di rumah produksi film maupun stasiun televisi dengan cakupan siaran nasional.

MNC Media merupakan perusahaan media terbesar se-Asia Tenggara yang berada dalam naungan MNC Group. Salah satu unit bisnis MNC Media adalah MNC Channels yang bergerak sebagai konten *channel* dalam industri televisi berbayar di Indonesia. Kehadirannya dapat disaksikan melalui *platform* Indovision. Indovision merupakan televisi berbayar yang pertama hadir di Indonesia. Televisi berbayar adalah sebuah jasa penyiaran saluran

televisi yang dilakukan khusus untuk pemirsa yang bersedia membayar secara berkala.

Dalam upaya mempersembahkan tayangan yang universal dan terbaik, MNC Channels senantiasa mengembangkan *channel-channel*-nya dari waktu ke waktu. Sampai saat ini, terdapat beberapa *channel* yang tentunya memiliki program-program yang menarik dan menghibur. *Channel-channel* yang dimiliki oleh MNC Channels diantaranya MNC News, MNC Entertainment, Kids Channel, MNC Lifestyle, Health & Beauty, Home & Living, MNC Muslim, Drama Channel, Auto & Gadget, Food & Travel, MNC Fashion, Music Channel, Games Channel, Movie Channel, MNC Sport, Extreme Channel, MNC Infotainment, Comedy Channel, dan Soccer Channel. MNC Channels berkiprah dengan menerbitkan *channel-channel* baru yang variatif dan berkualitas. Salah satu *channel*-nya yang menyajikan berbagai tayangan yang menarik dan menghibur ialah Games Channel yang dapat disaksikan di Indovision pada *channel* 105. *Channel* ini berisi segala hal tentang *game* yang sangat menghibur dan informatif. MNC Channels berkomitmen untuk menjadi pilihan utama keluarga dalam memperoleh tayangan televisi yang seru dan bermanfaat. Hal itulah yang menjadi tolak ukur mengapa MNC Channels dipilih sebagai media pembelajaran yang relevan untuk menerapkan ilmu pertelevisian yang telah ditempuh selama perkuliahan.

Keberhasilan setiap program yang hadir di MNC Games Channel tidak lepas dari kerja keras seluruh kerabat kerja mulai dari produser eksekutif,

produser, asisten produksi, tim kreatif, kamerawan, dan kru lainnya. Proses perwujudan program inilah yang menjadi sebuah tantangan dan tugas yang harus dijalani oleh setiap kerabat kerja. Maka dari itu, penulis memiliki keinginan yang besar untuk dapat terlibat ke dalam proses tersebut. Proses yang menjadikan seluruh visi dan misi menjadi satu, kemampuan akademik dan mental menjadi hal yang utama dalam menciptakan suasana kerja yang dinamis.

Tim kreatif merupakan bidang yang mengambil peranan penting terhadap keberhasilan sebuah program acara. Tim ini memusatkan bidang kerjanya pada konten program. Konsep dan konten program menjadi pertimbangan penting sebagai parameter sukses tidaknya sebuah program acara.

B. Tujuan

Pelaksanaan Kerja Profesi (KP) di departemen kreatif MNC Games Channel bertujuan untuk :

1. Belajar bekerja secara langsung sebagai tim kreatif di MNC Games Channel.
2. Mengetahui sistem dan cara kerja produksi program di MNC Games Channel.
3. Melatih disiplin diri dalam dunia kerja pertelevisian khususnya dalam bidang kreatif.

C. Manfaat

Pelaksanaan Kerja Profesi (KP) di MNC Games Channel ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik kepada mahasiswa, lembaga pendidikan, maupun dunia industri.

1. Bagi Mahasiswa

- a. Sebagai sarana orientasi untuk mahasiswa setelah mendapat bekal ilmu dari perguruan tinggi lalu diaplikasikan dalam dunia kerja yang sesungguhnya.
- b. Pembekalan terhadap mahasiswa untuk menjadi seorang yang berpotensi, kompeten, dan profesional agar siap memasuki dunia kerja.
- c. Mahasiswa dapat mempersiapkan diri secara mental maupun fisik juga kualitas dalam rangka menghadapi persaingan dunia kerja yang semakin kompetitif.
- d. Menumbuhkan rasa semangat pada mahasiswa dalam mencari ilmu dan pengetahuan untuk bekal masa depan.
- e. Dapat mengenal dunia industri lebih dekat khususnya bidang kreatif.
- f. Dapat menjalin relasi dengan pihak MNC Channels.

2. Bagi Lembaga Pendidikan (Institut Seni Indonesia Surakarta)

- a. Merupakan salah satu cara evaluasi pencapaian kompetensi lulusan dan materi ajar.

- b. Sebagai media kerjasama antara lembaga pendidikan dengan pihak industri atau perusahaan.
- c. Memperoleh informasi dari industri atau perusahaan tentang kompetensi dan kualifikasi SDM yang dibutuhkan.
- d. Mengenalkan keberadaan lembaga pendidikan di tengah dunia industri.

3. Bagi Dunia Industri (MNC Games Channel)

- a. Memperoleh calon tenaga terdidik yang diperlukan di bidangnya.
- b. Mendapatkan tenaga berkompetensi pada bidangnya untuk turut memajukan perusahaan dan industri pertelevisian.

D. Waktu Pelaksanaan

Kuliah Kerja Profesi ini dilaksanakan selama 2 bulan, dengan rincian dimulai pada tanggal 12 Oktober 2017 dan berakhir pada tanggal 11 Desember 2017. Adapun jam kerja yang telah ditentukan oleh pihak PT. Media Nusantara Citra yaitu dimulai pukul 11:00 WIB dan berakhir pada pukul 18:00 WIB, akan tetapi praktik di lapangannya kemudian disesuaikan atas kesepakatan dengan produser dan tim produksi lainnya. Apabila produksi dilakukan di luar kota, maka penulis diharuskan untuk datang lebih awal sesuai jadwal yang telah ditentukan.

E. Lokasi Pelaksanaan

Sesuai peraturan tentang pelaksanaan Kerja Profesi (KP) Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta yaitu tempat pelaksanaan Kerja Profesi (KP) adalah stasiun televisi nasional. Pada pelaksanaan Kerja Profesi (KP) tahun 2017, penulis sebagai salah satu peserta melaksanakan Kerja Profesi (KP) di MNC Games Channel yang merupakan salah satu unit bisnis dari MNC Media, dengan keterangan sebagai berikut :

Nama Institusi : PT. Media Nusantara Citra

Unit/Divisi : Divisi Produksi

Bidang : Kreatif

Alamat : MNC Studios, Tower II Lt. 3-5, Jl. Raya Perjuangan, Kebon Jeruk, Jakarta 11530 - Indonesia

Telepon : 0215320830

Fax : 0215303911

Email : marketing.mncc@mncgroup.com

Website : <http://www.mnccchannels.com>

Kontak : Eko Febrianto (HRD MNC Channels)
085780928820

BAB II

MATERI DAN METODE KERJA PROFESI

A. Materi Kerja Profesi

1. Materi Umum

MNC Media merupakan perusahaan media terbesar se-Asia Tenggara yang berada dalam naungan MNC Group. Salah satu unit bisnis MNC Media adalah MNC Channels yang bergerak sebagai konten *channel* dalam industri televisi berbayar di Indonesia. Kehadirannya dapat disaksikan melalui *platform* Indovision. Indovision merupakan televisi berbayar yang pertama hadir di Indonesia. Televisi berbayar adalah sebuah jasa penyiaran saluran televisi yang dilakukan khusus untuk pemirsa yang bersedia membayar secara berkala.

Dalam upaya mempersembahkan tayangan yang universal dan terbaik, MNC Channels senantiasa mengembangkan *channel-channel*-nya dari waktu ke waktu. Sampai saat ini, terdapat beberapa *channel* yang tentunya memiliki program-program yang menarik dan menghibur. *Channel-channel* yang dimiliki oleh MNC Channels diantaranya MNC News, MNC Entertainment, Kids Channel, MNC Lifestyle, Health & Beauty, Home & Living, MNC

Muslim, Drama Channel, Auto & Gadget, Food & Travel, MNC Fashion, Music Channel, Games Channel, Movie Channel, MNC Sport, Extreme Channel, MNC Infotainment, Comedy Channel, dan Soccer Channel. Secara spesifik, beragam *channel* yang dihadirkan menayangkan program yang fokus terhadap segmentasi penonton. Hal ini bertujuan untuk mengakomodir kepentingan pihak sponsor dalam memasarkan produk dan jasa sehingga lebih terarah pada target khalayak yang dituju.

MNC Channels berkiprah dengan menerbitkan *channel-channel* baru yang variatif dan berkualitas. MNC Channels berkomitmen untuk menjadi pilihan utama keluarga dalam memperoleh tayangan televisi yang seru dan bermanfaat (<http://www.mncchannels.com/tentang>). Hal itulah yang menjadi tolak ukur mengapa MNC Channels dipilih sebagai media pembelajaran yang relevan untuk menerapkan ilmu pertelevisian yang telah ditempuh selama perkuliahan.

2. Materi Khusus

Keberhasilan sebuah program acara televisi tentu saja tidak lepas dari keuletan dan kerja sama yang baik dari seluruh kerabat kerja. Pada MNC Games Channel hanya terdapat beberapa kerabat kerja saja karena memang program yang diproduksi juga tidak terlalu banyak. MNC Games Channel

hanya terdiri dari 7 orang kerabat kerja inti yang terdiri dari produser eksekutif, produser, tiga orang kreatif, dan dua orang asisten produksi.

Selama pelaksanaan Kerja Profesi (KP), penulis ditempatkan pada divisi kreatif di seluruh program dari MNC Games Channel yaitu program *Jelajah Permainan* dan *Fun Box*. Pada saat itu MNC Games Channel sedang membutuhkan tambahan tim kreatif untuk mencari beberapa bahan dan menulis *script* program *Fun Box* yang tayang seminggu lima kali.

Tim kreatif televisi adalah tim yang tugasnya fokus pada konten atau isi acara. Seluruh konsep acara sebuah program televisi ditentukan oleh tim kreatif, mulai dari konsep besarnya sampai detail-detail kecilnya. Tim kreatif merupakan penentu menarik tidaknya program yang akan diproduksi oleh stasiun televisi. Beberapa tugas dari tim kreatif adalah mencari ide mengenai program yang akan diproduksi dan mengembangkan ide tersebut menjadi suatu konsep utuh secara mendetail. Konsep inilah yang kemudian dituangkan dalam bentuk naskah dan *rundown* acara yang berisi susunan acara dari awal hingga akhir sesuai durasi. Naskah dan *rundown* acara ini kemudian diserahkan kepada tim produksi untuk dieksekusi. Tugas lain dari tim kreatif ialah mencari dan menghubungi talent yang dibutuhkan sebagai pengisi acara (melakukan *casting*), membuat perizinan ataupun undangan, melakukan pengawasan saat produksi berlangsung, melakukan gladi bersih, dan melakukan *breafing* bersama pengisi acara beserta pengisi suara, dan

memastikan semua kebutuhan produksi sudah siap dengan berkoordinasi bersama asisten produksi.

Tim kreatif merupakan divisi yang sangat vital dalam sebuah produksi acara televisi, karena ide-ide kreatif yang dihasilkan sangat mendukung keberhasilan sebuah program. Seseorang yang berada pada divisi ini dituntut memiliki segudang ide-ide kreatif untuk membuat program yang menarik perhatian penonton. Membuat sesuatu yang rumit menjadi sederhana dan simpel adalah kreativitas dalam mengolah sebuah program televisi.

B. Metode Kerja Profesi

Pada pelaksanaan Kerja Profesi (KP) sebagai tim kreatif pada MNC Games Channel, penulis menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data dan materi. Metode Kerja Profesi (KP) yang digunakan dibagi menjadi 4, yaitu observasi, wawancara, partisipasi, dan studi dokumen.

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya digunakan untuk mengukur sikap dari responden namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi yaitu situasi dan kondisi yang sedang berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang

sedang dilakukan. Pengamatan yang dilakukan antara lain ialah dengan melihat alur kerja dan proses produksi dari praproduksi sampai pascaproduksi sesuai dengan *jobdesc* yang dipilih yaitu sebagai tim kreatif.

Pada awal proses Kerja Profesi (KP) yang merupakan proses adaptasi dengan lingkungan sekitar, penulis melakukan pengamatan untuk dapat mengetahui bagaimana alur kerja sebagai tim kreatif. Produser sekaligus pembimbing lapangan memberikan kesempatan dan kebebasan kepada penulis untuk mengikuti proses apa saja yang sedang dilakukan oleh kerabat kerja MNC Games Channel.

Hasil pengamatan yang diperoleh ialah dari dua program yang diproduksi oleh MNC Games Channel, ternyata ada perbedaan tugas antar tim kreatifnya masing-masing dimana tugas tim kreatif program *Fun Box* tidak terlalu berat dibandingkan dengan tugas tim kreatif program *Jelajah Permainan*. Hal ini terjadi karena format programnya pun berbeda dimana proses produksi program *Jelajah Permainan* berlokasi di luar kota dan tentunya proses produksinya cenderung memakan waktu yang lebih lama.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi melalui proses tanya jawab sehingga dapat ditemukan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat dari sumber yang kompeten dalam bidangnya.

Pada pelaksanaan Kerja Profesi (KP), penulis cenderung melakukan wawancara secara non formal kepada seluruh kerabat kerja MNC Games Channel, yaitu kepada Bapak Abdik selaku produser eksekutif, Bapak Bintang selaku produser, Mbak Hanny, Mbak Putri, dan Mbak Pity selaku tim kreatif, serta Mas Azam dan Mas Bayu selaku asisten produksi. Penulis menanyakan tentang bagaimana proses kreatif yang dilakukan untuk membuat sebuah program, bagaimana cara menulis *script* yang baik, dan beberapa hal lainnya terkait bidang kreatif. Dalam proses wawancara tersebut penulis mendapatkan ilmu-ilmu baru yang dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam memproduksi sebuah program acara televisi.

3. Partisipasi

Partisipasi merupakan suatu kegiatan yang terlibat langsung secara aktif ke dalam *jobdesc* yang akan ditekuni selama pelaksanaan Kerja Profesi (KP). Pada awal pelaksanaan Kerja Profesi (KP), penulis terlebih dahulu diberikan contoh video program yang sudah jadi untuk diamati dan dicermati agar mendapatkan gambaran yang nantinya dapat mempermudah penulis dalam melaksanakan penugasan.

Setelah proses orientasi atau pengenalan program dan pengenalan dengan seluruh kerabat kerja, penulis diberikan penugasan oleh pembimbing lapangan untuk mencari referensi lokasi produksi program *Jelajah Permainan* yang terlebih dahulu sudah ditunjukkan contoh-contoh video yang sudah

diproduksi. Kemudian penulis diajak untuk terlibat langsung dalam proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Pada poses praproduksi, penulis diberikan penugasan untuk mencari bahan serta menulis *script* program *Fun Box*. Dalam proses ini, penulis terlebih dulu diberikan penjelasan oleh tim kreatif MNC Games Channel tentang bagaimana tahapan dan kriteria yang ditentukan dalam mencari bahan serta menulis *script*. Setelah penjelasan dirasa cukup, maka penulis diberikan kesempatan untuk mulai menjalankan tugas. Tahapan berikutnya yaitu pada proses produksi. Pada proses produksi ini, penulis diberikan tanggung jawab oleh tim kreatif MNC Game Channel sebagai pencatat adegan dalam produksi program Jelajah Permainan, sedangkan dalam program *Fun Box*, penulis diberikan kesempatan untuk menjadi pemegang konten secara utuh dalam proses liputan. Kesempatan ini sangat berharga karena penulis dituntut untuk bekerja secara cepat dan tepat. Penulis diberi penugasan untuk membuat daftar pertanyaan, membuat *rundown* acara, serta membuat *shot list*. Lalu pada proses pascaproduksi, penulis diberikan penugasan untuk menyusun video-video hasil liputan yang kemudian diserahkan kepada *editor*. Video-video tersebut harus disusun terlebih dahulu agar mempermudah *editor* dalam menyuntingnya.

4. Studi Dokumen

Studi dokumen adalah metode pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian. Studi dokumen adalah jenis pengumpulan data yang meneliti berbagai macam dokumen yang berguna untuk bahan analisis. Dokumen yang dapat digunakan untuk analisis dan proses belajar antara lain dokumen proses produksi, misalnya *rundown*, naskah, catatan harian, dan beberapa contoh proposal, selain itu juga dapat menggunakan analisis rekaman berupa hasil video program yang sudah tayang yang didapat dari pembimbing lapangan atau juga bisa mengunduh lewat *Youtube*. Berbagai literasi internet serta beberapa referensi dari laporan kerja profesi alumni peserta magang di MNC Channels juga digunakan sebagai pendukung dalam penyusunan laporan ini.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

A. Tinjauan Umum Perusahaan

1. Sejarah MNC Channels

MNC Media merupakan perusahaan media terbesar se-Asia Tenggara yang berada dalam naungan MNC Group. Salah satu unit bisnis MNC Media adalah MNC Channels yang bergerak sebagai konten *channel* dalam industri televisi berbayar di Indonesia. Kehadirannya dapat disaksikan melalui *platform* Indovision. MNC Channels yang sebelumnya bernama MNC Indonesia Television Channel periode 1 Januari 2006 sampai dengan 31 Desember 2011, dan juga MNC International pada tanggal 1 Januari 2012 sampai dengan 19 Juni 2015 ini adalah sebuah stasiun televisi bersiaran internasional selama 24 jam yang menyediakan berita, informasi, dan hiburan umum dalam Bahasa Indonesia. Sebagian acaranya diambil dari beberapa saluran terestrial MNC yaitu RCTI, GTV, MNCTV, dan Inews TV.



Gambar 1. Logo MNC Channels
(Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/MNC_Channels)

Dalam upaya mempersembahkan tayangan yang universal dan terbaik, MNC Channels senantiasa mengembangkan *channel-channel*-nya dari waktu ke waktu. Secara spesifik, beragam *channel* yang dihadirkan menayangkan program-program yang fokus terhadap segmentasi penonton. Hal ini untuk mengakomodir kepentingan pihak sponsor dalam memasarkan produk dan jasa sehingga lebih terarah pada target khalayak yang dituju.

Dengan menyuguhkan *One Stop Entertainment*, MNC Channels berkomitmen untuk menjadi pilihan utama keluarga dalam memperoleh tayangan televisi yang seru dan bermanfaat.

Tabel 1. *Channel-channel* milik MNC Channels
(Sumber: <http://www.mncchannels.com/tentang>)

No.	Nama <i>Channel</i>	<i>Channel</i>	Peluncuran
1.	MNC News	84 Indovision	1 Maret 2006
2.	MNC Entertainment	86 Indovision	13 Juni 2006
3.	Music Channel	111 Indovision	17 Maret 2007
4.	MNC Channel	122 Starhub dan 123	1 April 2007

		Hypp TV	
5.	Extreme Channel	109 Indovision	1 Maret 2016
6.	MNC Lifestyle	89 Indovision	3 Juli 2010
7.	MNC Muslim	92 Indovision	28 Pebruari 2011
8.	Soccer Channel	101 Indovision	15 September 2015
9.	MNC Sports	102 Indovision	2 Nopember 2011
10.	Comedy Channel	104 Indovision	1 April 2012
11.	Games Channel	105 Indovision	1 September 2015
12.	Drama Channel	94 Indovision	15 April 2012
13.	Movie Channel	99 Indovision	30 Mei 2012
14.	MNC Infotainment	96 Indovision	3 Oktober 2012
15.	MNC Fashion	95 Indovision	26 Nopember 2012
16.	Food & Travel	98 Indovision	18 Pebruari 2013
17.	Kids Channel	46 Indovision	22 Juni 2013
18.	Home & Living	91 Indovision	25 April 2014
19.	Health & Beauty	90 Indovision	6 September 2014
20.	Auto & Gadget	108 Indovision	1 Juli 2005

MNC Channels berkiprah dengan menerbitkan *channel-channel* baru yang variatif dan berkualitas. Dalam kurun waktu yang relatif singkat, secara umum MNC Channels berhasil meraih peringkat gemilang dalam kompetisi pertelevisian *play tv* Indonesia berdasarkan survei AC Nielsen Media Research.

Dengan langkah maju dan peningkatan kualitas, MNC Channels terus berupaya secara konsisten dalam mewujudkan karya yang optimal, memenuhi

kebutuhan penonton secara lebih spesifik dan mendalam serta menjadi kebanggaan bangsa Indonesia di mata dunia (<http://www.mncchannels.com/tentang>).

Pada pelaksanaan Kerja Profesi (KP), penulis diposisikan sebagai tim kreatif pada departemen Games Channel. Games Channel merupakan salah satu *channel* dari MNC Channel yang diluncurkan pada 1 September 2015 dan dapat disaksikan pada *Channel 105* Indovision. Games Channel memiliki beberapa program yang menarik, diantaranya *Game Nation*, *Yakeleus*, *Lipsink*, dan dua program lainnya yang saat ini masih dalam proses produksi yaitu program *Jelajah Permainan* dan *Fun Box*.

2. Logo



Gambar 2. Logo MNC Channels
(Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/MNC_Channels)

Jenis huruf MNC Channels memiliki keunikan tersendiri karena mengakomodasikan nilai kesolidan dan kekokohan yang juga menggambarkan bisnis yang sedang dijalankan. Warna biru pada logo menggambarkan kematangan sebuah media dalam memberikan layanan

kepada pemirsanya juga secara bisnis memperlihatkan stabilitas perkembangan sejalan dengan pergerakan ekspektasi para *stakeholder* (<https://www.scribd.com/doc/151869565/Arti-warna-lambang-MNC-Channels>).



Gambar 3. Logo MNC Games Channel
(Sumber: <http://www.mncchannels.com/micro/games-channel>)

Warna merah pada logo Games Channel menggambarkan kehangatan, keterbukaan, dan sesuatu yang baru. Bentuk *puzzle* melambangkan permainan yang unik dan menarik yang disuguhkan melalui program-program MNC Games Channel (<https://www.scribd.com/doc/151869565/Arti-warna-lambang-Games>).

3. Visi dan Misi

a. Visi

Menjadi media yang terintegrasi, dengan fokus pada penyiaran televisi dan konten berkualitas yang disiarkan melalui teknologi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan pasar (<http://mnc.co.id/>).

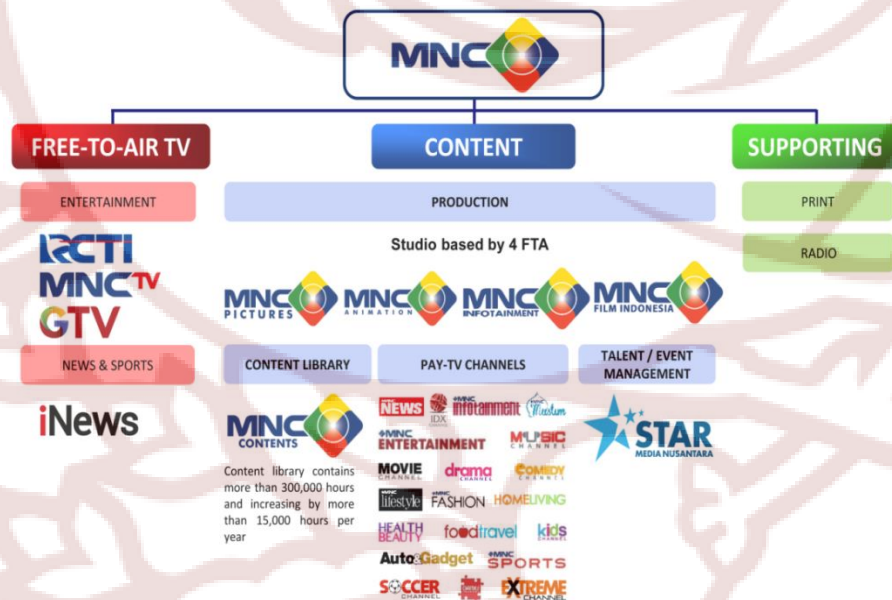
b. Misi

Memberikan konsep hiburan keluarga terlengkap sekaligus menjadi sumber berita dan informasi terpercaya di Indonesia (<http://mnc.co.id/>).

4. Struktur Organisasi

a. Struktur Perusahaan

MNC Media merupakan perusahaan media terbesar se-Asia Tenggara yang berada dalam naungan MNC Group. MNC Media memiliki struktur perusahaan yang dikelompokkan berdasarkan *free to air tv*, *content*, dan *supporting* (<http://mnc.co.id/>).



Gambar 4. Struktur Korporasi MNC
(Sumber: <http://mnc.co.id/corporate-structure/id#content>)

MNC Games Channel memiliki 7 orang kerabat kerja yang berperan aktif dalam proses produksi, diantaranya produser eksekutif, produser, tiga orang tim kreatif, dan dua orang asisten produksi.

Tabel 2. Kerabat Kerja MNC Games Channel
(Sumber: Bintang Arif Himawan (Produser MNC Games Channels))

No.	Nama	Jabatan
1.	Abdik Destriana	Poduser Eksekutif
2.	Bintang Arif Himawan	Produser
3.	Hanny Haniffa	Kreatif
4.	Fitria Ariyanti	Kreatif
5.	Andyany Rahmawati Putri	Kreatif
6.	Azam Ali Gunawan	Asisten Produksi
7.	Bayu Rangga Gemilang	Asisten Produksi

B. Pelaksanaan Kerja Profesi

1. Waktu dan Pelaksanaan Kerja Profesi

Waktu dan pelaksanaan Kerja Profesi (KP) dilaksanakan sesuai jadwal yang telah disepakati bersama dengan HRD MNC Channels yang telah berkordinasi dengan Produser Eksekutif dan Produser Games Channel yaitu selama 2 bulan terhitung mulai 12 Oktober 2017 dan berakhir pada 11 Desember 2017. Waktu pelaksanaan Kerja Profesi (KP) disesuaikan seperti jam kerja karyawan MNC Channels pada umumnya yaitu pada hari Senin sampai dengan Jumat dan masuk pada pukul 11:00 WIB dan selesai pada

pukul 18:00 WIB. Namun jam kerja tersebut dapat berubah sesuai dengan keperluan dan permintaan dari pembimbing lapangan ataupun kerabat kerja, misalnya apabila ada produksi di luar kota maka penulis diwajibkan untuk *standby* pada pukul 03:00 WIB di kantor, atau jika ada keperluan lainnya misalkan menyusun materi untuk *editing* ataupun pada saat ada *review* dengan produser.

2. Rencana Pelaksanaan Kerja Profesi

Melalui proposal Kerja Profesi (KP), penulis mengajukan sebagai tim kreatif pada MNC Games Channel. Setelah mendapat panggilan dari pihak HRD MNC Channels yang kemudian seluruh wewenangnya diserahkan kepada produser eksekutif untuk melakukan *interview* dan tes tulis, akhirnya penulis ditempatkan pada Departemen Games Channel yaitu sebagai tim kreatif kedua program acara yang saat itu masih diproduksi, yaitu program *Jelajah Permainan* dan *Fun Box*. Pada saat pelaksanaan Kerja Profesi (KP), penulis dibimbing langsung oleh produser MNC Games Channel Bapak Bintang Arif Himawan yang sekaligus merupakan pembimbing lapangan selama penulis melaksanakan Kerja Profesi (KP).



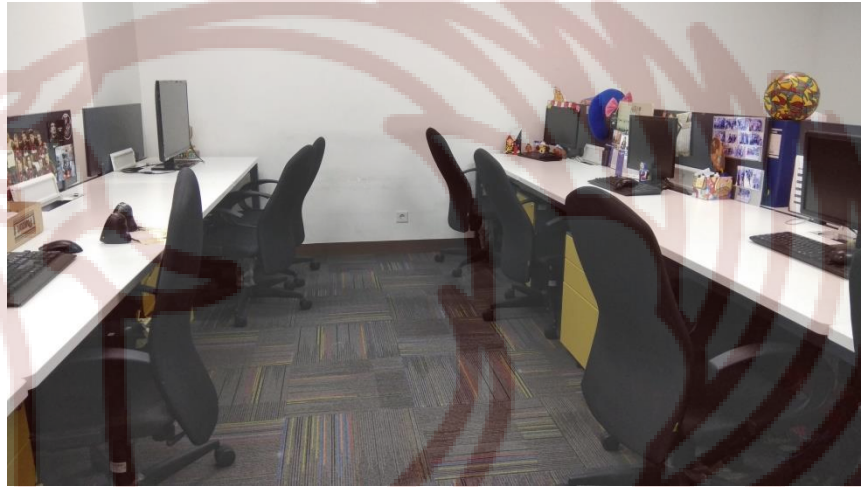
Gambar 5. Kantor MNC Channels (MNC Studios Tower 2)
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2017)

3. Realisasi Kegiatan

Pada awal Oktober 2017 tepatnya pada tanggal 6 Oktober 2017, penulis datang langsung ke MNC Studios yang beralamat di Jalan Perjuangan, Kebon Jeruk, Jakarta Barat untuk bertemu dengan HRD yang sebelumnya telah berkomunikasi melalui pesan *whatsapp*. HRD meminta untuk datang ke kantor dan menjelaskan mekanisme Kerja Profesi di MNC Channels. Lalu HRD mempertemukan penulis dengan produser eksekutif untuk melaksanakan *interview* dan tes. Satu hari setelahnya, penulis diberikan kabar bahwa penulis diterima untuk menjadi peserta Kerja Profesi (KP) di MNC Channels dan bisa mulai bekerja pada tanggal 12 Oktober 2017. Jam kerja di MNC Channels yaitu pukul 11:00 WIB hingga pukul 18:00 WIB. Namun jadwal tersebut dapat berubah sesuai dengan kebutuhan produksi.

Selama pelaksanaan Kerja Profesi (KP), metode belajar yang diberikan oleh pembimbing lapangan ialah dengan mengamati secara langsung dengan cara ikut terjun dalam seluruh kegiatan produksi program yang sedang berlangsung. Penulis mendapatkan kesempatan belajar sebagai tim kreatif yang bertugas merancang konsep program, membuat *rundown*, serta menulis naskah yang kemudian akan dijadikan sebagai acuan *editor* dalam menyunting dan menyusun gambar. Selain belajar dengan cara praktik langsung sebagai tim kreatif, pembimbing lapangan beserta kerabat kerja lainnya juga memberikan tugas-tugas yang dapat mengasah kemampuan penulis dan menambah ilmu pengetahuan selama pelaksanaan Kerja Profesi (KP).

Pada hari pertama pelaksanaan Kerja Profesi (KP), penulis bertemu dengan HRD untuk penempatan lokasi. HRD lalu membawa penulis ke tempat kerja MNC Games Channel yang nantinya akan menjadi lokasi pelaksanaan Kerja Profesi (KP). Penulis lalu diperkenalkan dengan seluruh kerabat kerja MNC Games Channel mulai dari produser eksekutif, produser, tim kreatif, dan asisten produksi yang kemudian diberikan penjelasan seputar MNC Games Channel yaitu meliputi program-program yang diproduksi beserta beberapa kerabat kerja yang ada di dalamnya. Produser yang merupakan pembimbing lapangan kemudian menjelaskan teknis pelaksanaan Kerja Profesi (KP) di MNC Games Channel dan pada hari itu juga penulis diberikan penugasan untuk mencari referensi lokasi yang dapat digunakan untuk produksi program *Jelajah Permainan*.



Gambar 6. Ruangan kerja kru MNC Games Channel
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2017)

Pada hari kedua pelaksanaan Kerja Profesi, penulis diminta untuk datang lebih awal yaitu pada pukul 09:00 WIB untuk mengikuti rekaman *voice over* bersama salah satu tim kreatif. Penulis diminta untuk mengamati proses tersebut agar nantinya dapat menggantikan tim kreatif untuk melakukan rekaman *voice over* apabila sewaktu-waktu tim kreatif berhalangan hadir. Kemudian setelah rekaman selesai, penulis dan tim kreatif kembali ke tempat kerja MNC Games Channel yang berada di MNC Studios Tower 2 lantai 5. Penulis lalu diberikan penjelasan mengenai program *Fun Box* yang sedang dalam proses praproduksi sekaligus memberikan penjelasan dan penugasan untuk mencari bahan berupa artikel dan video dari internet yang nantinya dikembangkan menjadi sebuah *script* program.

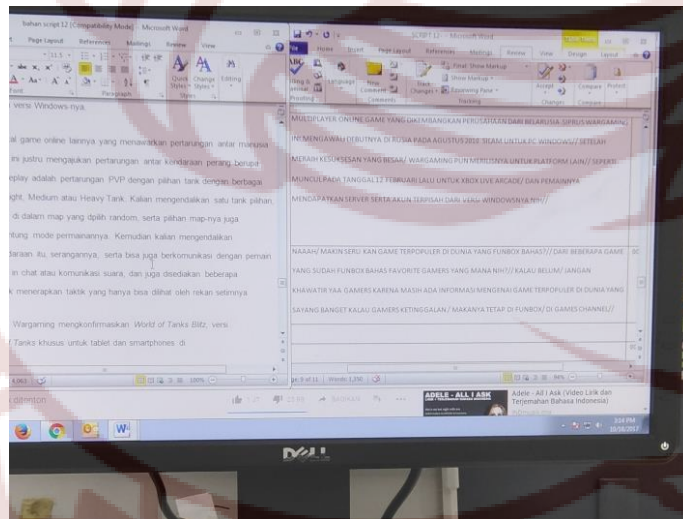


Gambar 7. Penulis mencari bahan untuk diolah menjadi *script Fun Box*
(Sumber: Maharani, 2017)

Pada minggu kedua pelaksanaan Kerja Profesi (KP), penulis diberikan penugasan untuk membuat *script* program Fun Box selama satu minggu berturut-turut dengan diberikan contoh satu *script* yang sudah jadi sebagai acuan penulisan. Tim kreatif MNC Games Channel memberikan target kepada penulis untuk menyelesaikan satu buah *script* setiap harinya. *Script* tersebut kemudian diserahkan kepada tim kreatif untuk dicek ulang. Apabila sudah sesuai dengan ketentuan, *script* lalu dicetak dan kemudian akan diberikan kepada pengisi suara dan *editor*.



Gambar 8. Penulis sedang membuat *script Fun Box*
(Sumber: Maharani, 2017)



Gambar 9. Proses pembuatan *script Fun Box*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2017)

Minggu berikutnya penugasan yang diberikan masih sama yaitu menulis *script* ditambah dengan mencari beberapa artikel dan video dari *Youtube* untuk dijadikan bahan yang kemudian diolah menjadi sebuah

program yang berjudul *Fun Box*. Selain menulis *script* dan mencari bahan, penulis juga diminta untuk membantu asisten produksi untuk mengunduh beberapa video dari *Youtube* serta memotong *voice over*.

Pada Minggu ketiga ini untuk pertama kalinya penulis diajak melakukan produksi di luar kantor yaitu meliput acara Indonesia Comic Con 2017 yang merupakan *event* tahunan di Jakarta. Kemudian penulis diberikan penugasan untuk riset literasi mengenai apa itu *event* Indonesia Comic Con 2017 dan siapa saja yang akan mengahdirinya. Penulis juga diminta sebagai pengkonsep konten liputan yang akan diselenggarakan pada minggu terakhir bulan Oktober tersebut. Pertama-pertama penulis diminta untuk membuat daftar pihak-pihak yang akan diwawancarai dan juga membuat daftar pertanyaan yang relevan. Tidak hanya itu, penulis juga diminta untuk membuat *rundown* dan *shot list* untuk mempermudah jalannya liputan.

Pada proses produksi, penulis benar-benar diberi tanggung jawab sebagai pemegang konten dan melakukan wawancara dengan berbagai pihak yang terkait *event* Indonesia Comic Con 2017. Pengalaman tersebut merupakan pengalaman yang sangat mengesakan bagi penulis karena tidak semua peserta Kerja Profesi (KP) mendapatkan pengalaman yang sama. Penugasan tersebut memberikan pelajaran bahwa sebagai pekerja di industri pertelevisian kita dituntut untuk bekerja secara cepat dan tepat.

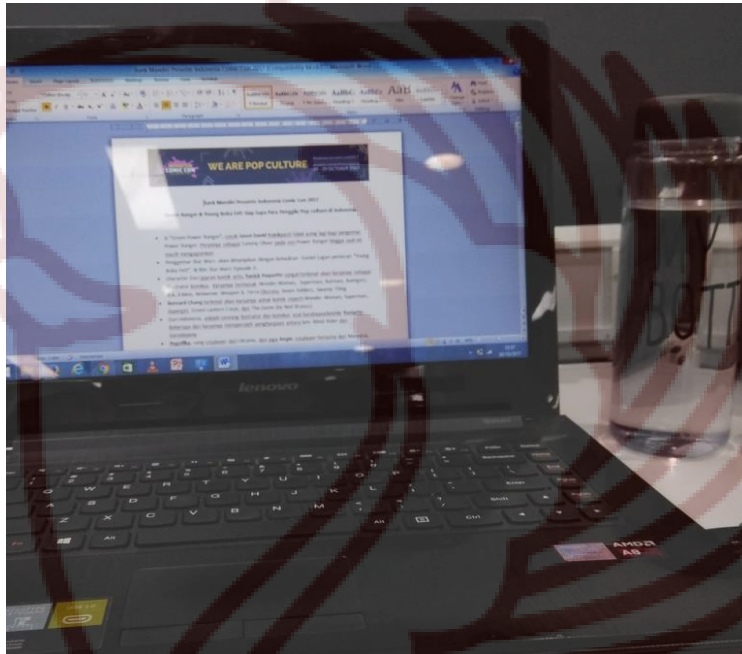


Gambar 10. Suasana *event*
Indonesia Comic Con 2017
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2017)



Gambar 11. Penulis bersama
salah satu *cosplayer*
(Sumber: Putri, 2017)

Pada minggu pertama bulan Nopember, penugasan yang diberikan kepada penulis ialah mengolah hasil liputan menjadi sebuah naskah program *Fun Box* sejumlah dua episode. Bahan yang digunakan sebagai acuan selain hasil liputan ialah *press release* acara yang didapatkan dari penyelenggara. Hasil liputan dan *press release* tersebut kemudian diolah menjadi sebuah naskah berdurasi 3 menit dan terdiri atas 3 segmen.



Gambar 12. Bahan liputan yang akan diolah menjadi *script*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2017)

Pada proses pascaproduksi, penulis kemudian menyusun beberapa hasil video yang sesuai dengan alur naskah untuk memudahkan *editor* dalam penyuntingan.

Pada minggu kedua bulan Nopember penugasan yang diberikan masih sama yaitu menulis *script* ditambah dengan mencari beberapa artikel dan video dari *Youtube* tentang video-video permainan untuk dijadikan bahan yang kemudian diolah menjadi sebuah program yang berjudul *Fun Box*.

Minggu terakhir bulan Nopember baru pertama kalinya penulis diajak untuk ikut serta dalam produksi program *Jelajah Permainan*. Dalam program

ini, penulis diberikan penugasan untuk melakukan riset lokasi sebelum pelaksanaan produksi. Kemudian pada saat produksi, penulis diberikan tanggung jawab sebagai pencatat adegan sekaligus pewawancara. Lokasi produksi program *Jelajah Permainan* pada episode ini ialah di Kampung Dongeng, Ciputat, Tangerang Selatan.



Gambar 13. Penulis mewawancarai Kak Awam (Penggagas Kampung Dongeng)
(Sumber: Hanny, 2017)



Gambar 14. Kru *Jelajah Permainan* bersama Kak Awam dan anak-anak Kampung Dongeng
(Sumber: Rama, 2017)

Pada tahap pascaproduksi program *Jelajah Permainan*, penulis diberikan penugasan untuk mencari bahan artikel dari internet tentang penjelasan dari permainan-permainan apa saja yang dimainkan pada saat produksi, diantaranya permainan bentengan, masak-masakan, galasin, sepak bola kertas, dan balon tiup. Bahan tersebut kemudian diolah menjadi *script* program.

Satu minggu setelahnya, penulis kembali diajak untuk produksi program *Jelajah Permainan*, namun kali ini berlokasi di Kabupaten Cianjur tepatnya di Desa Cikawung, Takokak, Cianjur. Penugasan yang diberikan masih sama seperti produksi yang sebelumnya, yaitu sebagai pencatat adegan. Namun pada produksi kali ini, penulis diberikan tanggung jawab untuk

mengatur penggunaan dana selama produksi. Hal tersebut sebenarnya bukan ranah tim kreatif, tetapi asisten produksi meminta bantuan kepada penulis untuk membantunya mengatur pengeluaran dana.



Gambar 15. Penulis mencatat adegan saat produksi
(Sumber: Hanny, 2017)



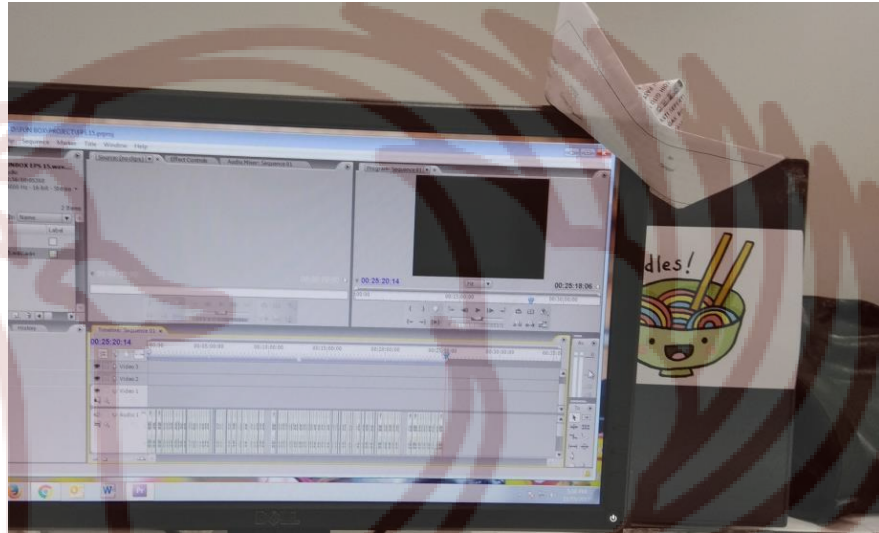
Gambar 16. Tim kreatif melakukan *breafing* bersama talent
(Sumber: Bayu, 2017)

Pada tahap pascaproduksi program *Jelajah Permainan* pun masih sama seperti produksi yang sebelumnya, yaitu mencari bahan artikel dari internet tentang penjelasan dari permainan-permainan apa saja yang dimainkan pada saat produksi, yaitu permainan pletokan, lodong, telektek, dan gundu. Bahan tersebut kemudian diolah menjadi *script* program.

Naskah-naskah tersebut kemudian diberikan kepada pengisi suara untuk kemudian dilakukan proses perekaman *voice over*. Proses perekaman ini dilaksanakan di studio rekaman MNC Studios Tower 3 lantai 14 yang menjadi satu lokasi dengan Global TV. Apabila perekaman *voice over* selesai, hasil dari rekaman kemudian dibawa lagi ke Tower 2 lantai 5 untuk dipotong menggunakan aplikasi *Adobe Premiere*. Penulis juga diberikan kesempatan untuk memotong beberapa episode program *Fun Box* dan dua episode program *Jelajah Permainan*.

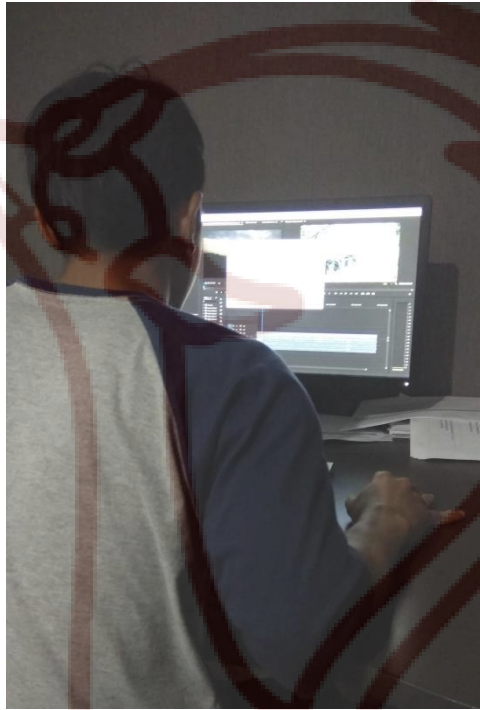


Gambar 17. Proses perekaman *voice over*
(Sumber: Maharani, 2017)

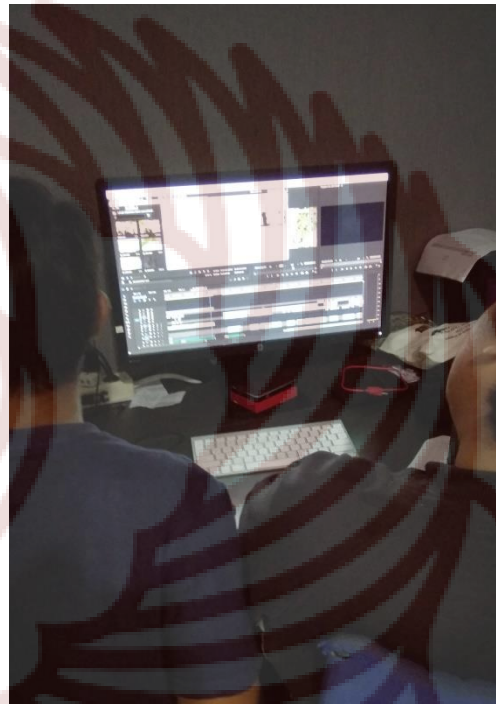


Gambar 18. Proses pemotongan *voice over* menggunakan *Adobe Premiere*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2017)

Hasil potongan *voice over* yang sudah selesai kemudian diberikan kepada *editor* di *both editing* yang terletak di MNC Studios Tower 3 lantai 12. *Editor* yang kemudian mengolah *script*, video hasil produksi serta memasukkan *voice over*. Biasanya tim kreatif bertugas untuk memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai alur yang sesuai dengan naskah kepada *editor*.

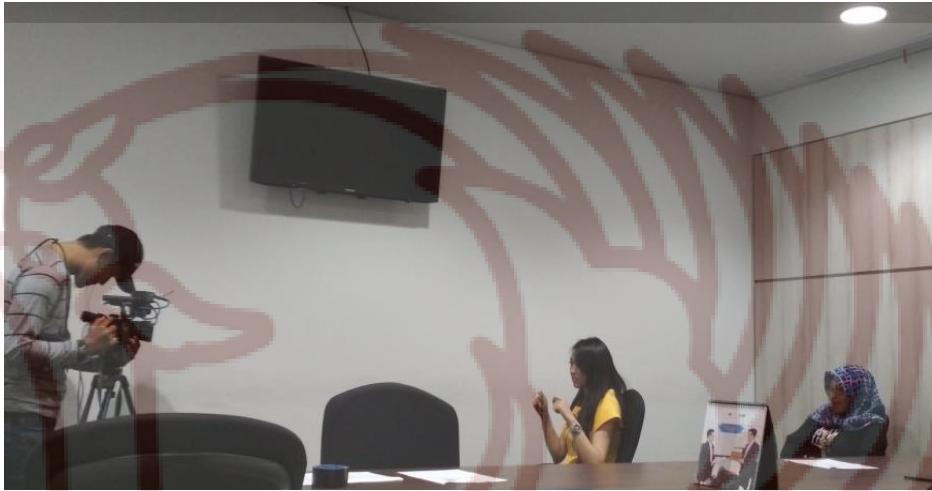


Gambar 19. *Editor sedang melakukan proses editing*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2017)



Gambar 20. *Review hasil editing bersama produser*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2017)

Pada minggu terakhir pelaksanaan Kerja Profesi (KP), penulis ditugasi untuk membantu proses penyusunan konsep program baru yang berjudul *Fun Drive*. Program ini rencananya mulai diproduksi pada awal tahun 2018. Penulis diberikan kesempatan untuk ikut serta dalam proses *casting host* bersama tim kreatif dan koordinato talent. *Casting* bertempat di MNC Studios Tower 2 lantai 5 dan diikuti oleh 10 peserta yang terdiri dari 8 peserta laki-laki dan 2 peserta perempuan. Salah satu peserta *casting* program *Fun Drive* ialah Abiyoga Harbunangin yang merupakan *host* program *Jejak Petualang Wild Wishing* milik Trans 7.



Gambar 21. Proses *casting host* program *Fun Drive*
(Sumber: Maharani, 2017)

Tugas membantu proses *casting* ini yang menjadi kegiatan terakhir yang diberikan dari pembimbing lapangan beserta kerabat kerja MNC Games Channel lainnya. Penulis sangat bersyukur bisa bergabung bersama seluruh kerabat kerja yang baik dan mau membagi ilmunya kepada penulis.

Selama pelaksanaan Kerja Profesi (KP), penulis berusaha mengikuti dan menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh produser selaku pembimbing lapangan dan juga kerabat kerja yang lainnya. Pada dasarnya pelaksanaan Kerja Profesi (KP) dibagi menjadi 2 tahapan yakni tahapan adaptasi dengan lingkungan sekitar dan tahapan praktik kerja lapangan.

Pada tahapan adaptasi, penulis diberikan penjelasan oleh produser eksekutif yaitu bapak Abdik Destriana yang merupakan kerabat kerja Games Channel yang pertama kali bertemu dengan penulis. Setelah melakukan

interview, produser eksekutif kemudian memberikan gambaran besar mengenai apa itu MNC Channels dan *channel-channel* atau departemen apa saja yang berada di dalamnya. Kemudian produser eksekutif mempertemukan langsung penulis dengan pembimbing lapangan yaitu produser Games Channel yaitu Bapak Bintang Arif. Lalu pembimbing lapangan membawa penulis ke ruangan kerja para kerabat kerja Games Channel yaitu di MNC Studios Tower 2 lantai 5 dan mengenalkannya satu per satu kepada penulis. Pada departemen Games Channel, kerabat kerja yang ada di dalamnya hanya berjumlah 7 orang saja, yaitu produser eksekutif, produser, 2 orang asisten produksi, dan 3 orang tim kreatif. Setelah itu pembimbing lapangan mulai memberikan penjelasan mengenai apa itu departemen Games Channel dan program-program apa saja yang sedang diproduksi. Pada saat itu, ada dua program yang sedang dalam proses produksi di MNC Games Channel, yakni program *Jelajah Permainan* (diproduksi sejak awal Juli 2017) dan program baru berjudul *Fun Box* yang saat itu sedang dalam proses praproduksi dan rencananya tayang perdana pada awal bulan Nopember 2017.

Tahapan kedua yakni tahapan praktik kerja lapangan atau partisipasi secara langsung di dalam proses kerja. Sebagai tim kreatif penulis diberikan penugasan-penugasan seputar mencari bahan-bahan berupa artikel atau video yang digunakan sebagai bahan penyusunan *script* program *Fun Box*. Penulis juga sering kali diajak ke ruang *voice over* untuk melakukan rekaman *voice over* dengan pengisi suara. Setelah melakukan rekaman *voice over*, hasil

rekaman kemudian dipotong agar lebih rapi dan untuk memudahkan *editor* dalam menyusunnya.

4. Deskripsi Karya

MNC Games Channel memiliki dua program yang sedang dalam tahap produksi yaitu program *Fun Box* dan program *Jelajah Permainan*. Penulis diberikan kesempatan untuk mengikuti proses produksi kedua program tersebut sebagai tim kreatif. Berikut di bawah ini dua program yang didalamnya penulis terlibat aktif.

a. Program *Fun Box*

Program *Fun Box* merupakan sebuah program majalah berita (*entertainment news magazine*) yang informatif dengan berbagai video (*Courtesy of Youtube*) yang dikemas dengan menarik. Program yang terbagi atas 3 segment ini memberikan seputar informasi mulai dari *chart-chart* tentang *game*, tips dan trik dalam bermain *console*, dan informasi seputar permainan lainnya. Dalam setiap episodenya, penonton disajikan rangkuman beberapa permainan yang sedang populer saat ini diiringi dengan *voice over* dan video yang menarik sesuai dengan permainan yang sedang dibahas.



Gambar 22. *Screen capture Fun Box episode 18*
(Sumber: Video *Fun Box* episode 18)



Gambar 23. *Screen capture Fun Box episode Comic Con 2017 Bagian 1*
(Sumber: Video *Fun Box* episode Comic Con 2017 Bagian 1)

Program ini dapat disaksikan di *channel 105* Indovision mulai 1 Nopember 2017 dan tayang setiap hari Senin sampai Jumat pukul 20:00 WIB. Pemilihan topik beberapa *game* yang sedang populer menjadikan program ini lebih menarik. Tidak hanya itu, program *Fun Box* juga memiliki beberapa episode spesial yang berbeda dari episode-episode yang lainnya, yaitu dengan menyajikan berita seputar liputan *event* yang

masih berkaitan dengan permainan. Salah satu *event* tahunan yang menarik untuk diliput ialah *event* perayaan budaya populer yang biasa disebut dengan Indonesia Comic Con, *event* tahunan yang sangat spektakuler yang diharapkan dengan ditampilkannya liputan mengenai *event* besar ini dapat membuat penonton terhibur dan tentunya dapat menambah pengetahuan.

Proses pembuatan majalah berita ini juga tidak memakan waktu yang terlalu lama. Hal pertama yang dilakukan adalah mencari bahan artikel di internet kemudian dipilih beberapa artikel yang sesuai dengan topik yang menarik untuk dibahas pada setiap episodenya. Setelah bahan terkumpul, maka *script* pun siap untuk ditulis dengan menggunakan acuan beberapa artikel tersebut. Selain mencari bahan artikel, tim kreatif juga diharuskan untuk mencari bahan berupa video dan asisten produser mengunduh video-video tersebut. Setelah *script* selesai ditulis dan video sudah selesai diunduh, maka keduanya siap dibawa ke *both editing* untuk kemudian diolah oleh *editor*.

Sebagai peserta Kerja Profesi (KP) pada divisi kreatif pada program *Fun Box*, penulis untuk pertama kali diajak salah satu tim kreatif MNC Games Channel untuk melakukan proses rekaman *voice over* yang terletak di MNC Studios Tower 3 lantai 14. Penulis mengamati proses yang dilakukan selama perekaman *voice over* dan diajari bagaimana cara

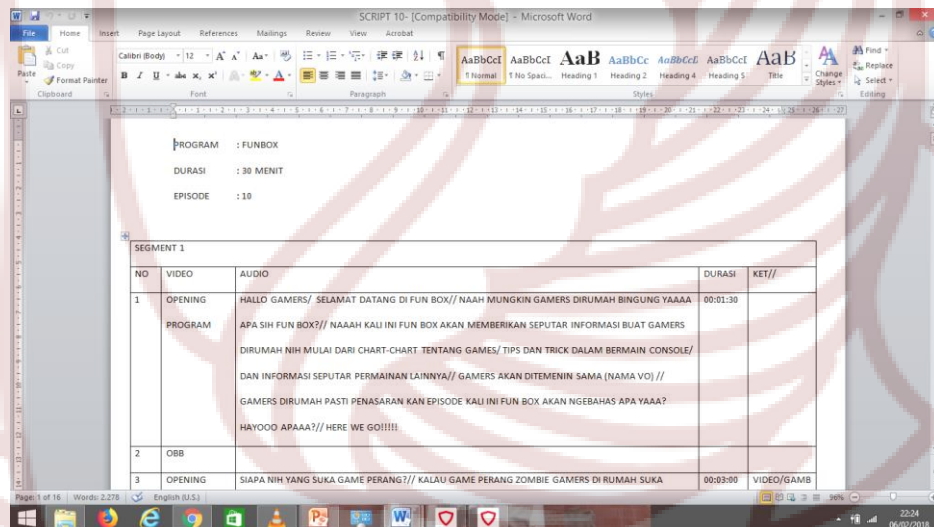
mengoperasikan komputer untuk proses perekaman. Lalu penulis kembali ke ruangan kerja MNC Games Channel dan diberikan penjelasan-penjelasan mengenai program *Fun Box* beserta tahapan-tahapan produksinya yang meliputi proses pencarian bahan artikel dan video dari internet.

Setelah bahan artikel terkumpul maka mulailah ditulis *script* pada setiap episodenya dengan menggunakan acuan bahan yang telah diperoleh, kemudian penulis mengunduh video-video yang akan dimasukkan untuk proses *editing*. Proses pengunduhan video sebenarnya adalah tugas dari asisten produksi tetapi penulis diminta untuk membantu agar proses praproduksi lebih cepat karena pada saat itu program *Fun Box* akan segera tayang dan program tersebut tayang 5 kali dalam satu minggu sehingga proses praproduksi harus berjalan lebih cepat. Setelah bahan-bahan terkumpul, setiap harinya penulis diberikan penugasan untuk membuat *script*. Berikut beberapa *script Fun Box* yang dihasilkan oleh penulis.

Tabel 3. Daftar skrip *Fun Box* yang dihasilkan oleh penulis

No.	Episode	Judul
1.	10	7 Game Perang Zombie Terbaik
2.	11	7 Game Perang Offline Android
3.	12	7 Game Terpopuler di Dunia
4.	13	7 Game PSP Terbaik

5.	14	7 Game Petualangan Android Terbaik
6.	19	7 Game Rhytm Terbaik
7.	20	7 Game Olahraga Android Terbaik
8.	Spesial Liputan	Liputan Indonesia Comic Con Bagian 1
9.	Spesial Liputan	Liputan Indonesia Comic Con Bagian 2



Gambar 24. Screen capture script *Fun Box* episode 10
(Sumber: Dokumen penulis, 2017)

Sebelum menjadi sebuah *script*, penulis terlebih dahulu mencari bahan-bahan berupa artikel dari internet untuk acuan dalam penulisan isi konten. Berikut beberapa bahan yang berhasil didapatkan oleh penulis.

Tabel 4. Daftar bahan yang berhasil didapatkan oleh penulis.

No.	Episode	Judul	Program	Keterangan
1.	19	7 Game Rhytm Terbaik	Fun Box	Artikel & Video
2.	20	7 Game Olahraga Android Terbaik	Fun Box	Artikel & Video

3.	21	7 Game Endless Running Terpopuler Android	Fun Box	Artikel & Video
4.	22	7 Game Merawat Hewan Android Terbaik	Fun Box	Artikel & Video
5.	23	7 Game Memancing Ikan Android Terbaik	Fun Box	Artikel & Video

Penulis juga diberikan penugasan untuk mengunduh video-video dari *Youtube* yang telah ditulis *link* videonya di dalam *script*. Beberapa video yang diunduh oleh penulis adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Daftar video yang diunduh oleh penulis

No.	Episode	Judul
1.	15	7 Game Perang Android dengan Grafis Terbaik
2.	16	7 Game Digimon Terbaik Versi Android
3.	17	7 Game Android Terbaik
4.	21	7 Game Petualangan Seru Bergaya Kartun
5.	22	7 Game Mobile Arena
6.	Spesial Liputan	Liputan Indonesia Comic Con Bagian 1 dan 2 (untuk menambah kekurangan <i>shot</i>)

Setelah melakukan rekaman *voice over*, untuk merapikan rekaman dari suara-suara yang tidak diinginkan, yaitu dengan cara

memotong-motongnya. Berikut beberapa potongan *voice over* yang dihasilkan oleh penulis.

Tabel 6. Daftar potongan *voice over* program *Fun Box* yang dihasilkan oleh penulis

No.	Episode	Judul
1.	15	7 Game Perang Android dengan Grafis Terbaik
2.	16	7 Game Digimon Terbaik Versi Android
3.	17	7 Game Android Terbaik
4.	18	7 Game Strategi

b. Program *Jelajah Permainan*

Jelajah Permainan adalah sebuah program dokudrama (dokumenter-drama) yang mengangkat tema mengenai permainan-permainan tradisional khas suatu daerah yang dimainkan oleh anak-anak yang juga berasal dari daerah tersebut. Program yang dibagi atas 3 segmen ini lebih berfokus pada permainan-permainan apa saja yang dimainkan oleh anak-anak sebagai identitas daerah mereka masing-masing. Sedangkan untuk segi visual, program ini dibuat dengan beberapa pengambilan gambar yang indah atau biasa disebut dengan *beauty shoot* untuk menambah daya tarik penonton dengan sajian gambar yang cantik dengan mengeksplorasi keindahan-keindahan alam daerah tersebut. Program yang berdurasi 30 menit dan terdiri dari 3 segmen ini tayang setiap hari Sabtu pukul 20:00 WIB di *channel* 105 Indovision.



Gambar 25. *Screen capture* program *Jelajah Permainan* episode Kampung Dongeng
(Sumber: Video *Jelajah Permainan* episode Kampung Dongeng)



Gambar 26. *Screen capture* program *Jelajah Permainan* episode Kampung Cikawung, Takokak, Cianjur
(Sumber: Video *Jelajah Permainan* episode Cianjur)

Sebagai peserta Kerja Profesi (KP) pada divisi kreatif pada program *Jelajah Permainan*, untuk pertama kalinya penulis diberi penjelasan tentang program oleh produser dan tim kreatif. Setelah menunjukkan beberapa video hasil produksi yang sudah tayang

kemudian produser memberikan penugasan untuk mencari referensi tempat dan *contact person* yang dapat digunakan untuk proses produksi program *Jelajah Permainan*.

Pada program *Jelajah Permainan* ini, penulis diberikan kesempatan untuk ikut langsung dalam proses produksi yaitu selama produksi 2 episode yang berlokasi di Kampung Dongeng, Ciputat, Tangerang Selatan dan di Kampung Cikawung, Takokak Cianjur. Sebelum proses produksi, terlebih dulu para kerabat kerja melakukan *brain storming* untuk menentukan lokasi yang akan digunakan untuk produksi sekaligus menentukan permainan apa saja yang nantinya akan dimainkan di lapangan. Setelah lokasi dipilih, kemudian tim kreatif melakukan *dealing* tempat. Setelah semua dianggap *fix*, maka proses produksi pun dilaksanakan.

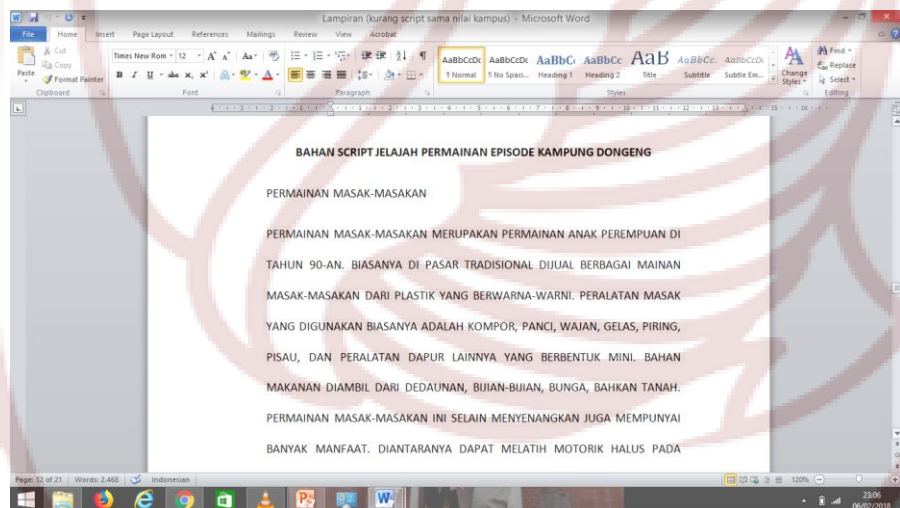
Pada produksi *Jelajah Permainan* di Kampung Dongeng, penulis diberikan tugas untuk melakukan riset beberapa hari sebelumnya. Lalu pada saat proses produksi, penulis diberi penugasan untuk mencatat urutan adegan selama proses produksi untuk memudahkan dalam proses penyusunan *script* dan *editing*. Tidak hanya itu, penulis juga diminta untuk menyusun pertanyaan dan melakukan wawancara langsung dengan penggagas berdirinya Kampung Dongeng Indonesia yaitu Kak Awam Prakosa. Setelah produksi selesai, penulis lalu diminta untuk mencari bahan berupa artikel dari internet tentang

permainan apa saja yang telah dimainkan pada saat produksi untuk ditambahkan dalam *script* nantinya, yaitu permainan bentengan, galasin, masak-masakan, sepak bola kertas, dan balon tiup. Proses produksi hanya dilakukan dalam waktu satu hari saja mulai pukul 10:00 WIB sampai pukul 15:00 WIB dikarenakan lokasi tempat yang tidak terlalu jauh dari MNC Studios.

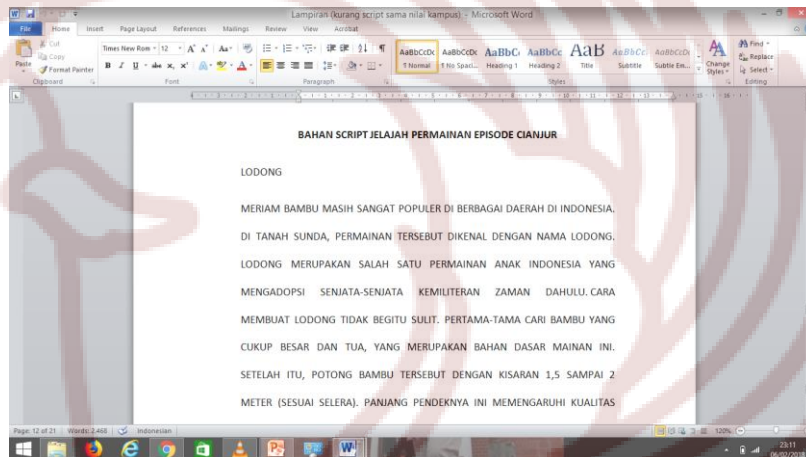
Pada produksi *Jelajah Permainan* di Kampung Cikawung, Takokak, Cianjur memakan waktu yang relatif lebih lama. Hal ini disebabkan karena lokasi yang cukup jauh dan terhambat oleh kemacetan. Pada saat itu penulis beserta kerabat kerja lainnya berangkat pukul 04:00 WIB dari MNC Studios dan sampai di lokasi pada pukul 13:00 WIB. Lokasi yang cukup jauh inilah yang menyebabkan proses produksi berjalan selama dua hari penuh. Cuaca yang kurang mendukung pun ikut menghambat proses produksi karena sebagian besar lokasi yang digunakan untuk syuting bertempat di luar ruang. Pada proses produksi episode kali ini penulis diberikan penugasan yang sama yaitu mencatat urutan adegan selama proses produksi untuk memudahkan dalam proses penyusunan *script* dan *editing*. Selain itu penulis juga dimintai tolong oleh asisten produksi untuk mengatur keluar masuknya dana yang dipergunakan selama produksi berlangsung. Setelah produksi selesai, penulis lalu diminta untuk mencari bahan

berupa artikel dari internet tentang permainan apa saja yang telah dimainkan pada saat produksi untuk ditambahkan dalam *script* nantinya.

Dalam produksi kedua episode *Jelajah Permainan* ini penulis juga ditugaskan untuk melakukan rekaman *voice over* bersama dengan pengisi suara serta memotong langsung hasil rekaman *voice over* kemudian diserahkan kepada *editor* di *both editing*.



Gambar 27. *Screen capture* bahan script *Jelajah Permainan* Episode Kampung Dongeng
(Sumber: Dokumen penulis, 2017)



Gambar 28. *Screen capture* bahan script *Jelajah Permainan* Episode Kampung Cikawung, Takokak, Cianjur
(Sumber: Dokumen penulis, 2017)

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Selama pelaksanaan Kerja Profesi (KP) yang secara resmi dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2017 hingga 11 Desember 2017, penulis telah memperoleh banyak pengalaman dan ilmu pengetahuan di bidang pertelevisian yang selama ini belum pernah penulis dapatkan selama perkuliahan. Dikarenakan penulis merasa ilmu yang diperoleh selama perkuliahan masih kurang, maka pada saat pelaksanaan Kerja Profesi (KP) ini penulis melakukan adaptasi dan berusaha menyerap ilmu sebanyak mungkin. Proses pelaksanaan Kerja Profesi (KP) juga terasa mudah berkat bantuan dari berbagai pihak.

Penulis yang ditempatkan pada divisi kreatif mendapatkan banyak sekali ilmu dan pengalaman baru dari stasiun televisi tempat dilaksanakannya Kerja Profesi (KP). Sebagai calon sumber daya manusia yang nantinya akan bekerja di dunia pertelevisian, penulis dituntut untuk bekerja dan berfikir secara cepat dan bertanggung jawab, karena tim kreatif merupakan penentu sukses tidaknya suatu program yang akan diproduksi. Ide dan konsep harus dikembangkan semenarik mungkin guna menciptakan suatu program yang informatif dan menghibur untuk dinikmati setiap penontonnya.

Jadi, pekerjaan sebagai tim kreatif pada dasarnya adalah pekerjaan yang tidak mudah. Karena tim kreatif merupakan divisi yang sangat vital. Ide-ide kreatif yang ditimbulkan sangat mendukung keberhasilan sebuah program. Seseorang yang berada pada divisi ini dituntut memiliki segudang ide-ide kreatif untuk membuat program yang menarik perhatian penonton. Membuat sesuatu yang rumit menjadi sederhana dan simpel adalah kreativitas dalam mengolah sebuah program televisi.

B. Saran

1. Untuk Peserta Kerja Profesi (KP)

- a. Sebelum proses pelaksanaan Kerja Profesi (KP), peserta dianjurkan untuk lebih aktif dalam mencari informasi mengenai lokasi Kerja Profesi (KP) yang akan dituju.
- b. Pada saat pelaksanaan Kerja Profesi (KP), peserta diharapkan untuk selalu menjaga nama baik almamater dan stasiun televisi terkait yang menjadi tempat pelaksanaan Kerja Profesi (KP).
- c. Pada saat pelaksanaan Kerja Profesi (KP), peserta diharapkan dapat berperan secara aktif dalam seluruh kegiatan dari pihak stasiun televisi.
- d. Peserta Kerja Profesi (KP) diharapkan dapat menyerap ilmu sebanyak mungkin.

2. Untuk Program Studi Televisi dan Film

Program Studi Televisi dan Film dapat memberikan sosialisasi, pengarahan, dan pembekalan yang lebih awal dan terperinci mengenai jadwal dan alur pelaksanaan Kerja Profesi (KP) dari persiapan hingga penyusunan laporan, dan tempat-tempat yang akan digunakan sebagai lokasi pelaksanaan Kerja Profesi (KP).

3. Untuk MNC Channels

- a. Diharapkan dapat terus meningkatkan kualitas dalam membimbing mahasiswa-mahasiswa peserta Kerja Profesi (KP) dan memberikan pengetahuan-pengetahuan baru terkait dunia pertelevisian.
- b. Diharapkan adanya kerja sama dengan perguruan tinggi untuk mengembangkan keilmuan di bidang pertelevisian.
- c. Diharapkan adanya kerja sama dengan alumni Kerja Profesi (KP) atau perguruan tinggi terkait untuk menyiapkan ketersediaan sumber daya manusia yang unggul di bidang pertelevisian.

DAFTAR PUSTAKA

Website MNC Channels. (2018). *Http://www.mncchannels.com/* (diakses pada 9 Januari 2018 pukul 20.43)

Website MNC Media. (2018). *Http://mnc.co.id/* (diakses pada 14 Januari 2018 pukul 11.19)

LAMPIRAN

1. Surat keterangan diterima sebagai peserta Kerja Profesi (KP) dari MNC Channels
2. Surat keterangan berakhirnya pelaksanaan Kerja Profesi (KKP) dari MNC Channels
3. Catatan harian selama Kerja Profesi (KP)
4. Portofolio selama Kerja Profesi (KP)
 - a. *Script Fun Box* Episode Liputan Indonesia Comic Con 2017 Bagian 1
 - b. *Rundown* Liputan Indonesia Comic Con 2017
 - c. Bahan *script* program *Jelajah Permainan*
5. Form penilaian Kerja Profesi (KP)
 - a. Form penilaian dari MNC Channels
 - b. Form penilaian dari Program Studi Televisi dan Film



SURAT KETERANGAN

Ref. No. : 1275/SK/MNC-Channels/HR/X/17

Dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : **Indri Retno Wulansari**
NIM : **14148168**
Universitas : **Institut Seni Indonesia Surakarta**

adalah peserta Magang dengan penempatan di Departement **Games Channel**.

Kegiatan magang tersebut berlangsung sejak **12 Oktober 2017** dan di rencanakan akan berakhir pada **11 Desember 2017**.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 23 Oktober 2017

Rizki Monang Napitupulu
Head of HRD

Head Office

PT. Media Nusantara Citra, Tbk

MNC Studios, Tower II 3-5th Floor, Jl. Raya Perjuangan, Kebon Jeruk, Jakarta 11530, Indonesia

T. (62-21) 532 0830 | F. (62-21) 530 3911



TO WHOM IT MAY CONCERN

Ref. No. 781/MNC Channel/HR/IX/17

This letter is to certify that :

Name : **Indri Retno Wulansari**
Place / Date of Birth : **Blitar, 5 September 1995**
Institution : **Institut Seni Indonesia Surakarta**

has completed his internship for the period of months from October 12th 2017 to December 11th 2017. He was working with **Games Channel** of **PT. Media Nusantara Citra, TBK - MNC Channel** and was actively & diligently involved in the projects and tasks assigned to his.

During the span, Her mentor found that she has a good self-confident and good interpersonal skill.

We wish he a bright future.

Jakarta, 13 December 2017

PT. Media Nusantara Citra, TBK - MNC Channel

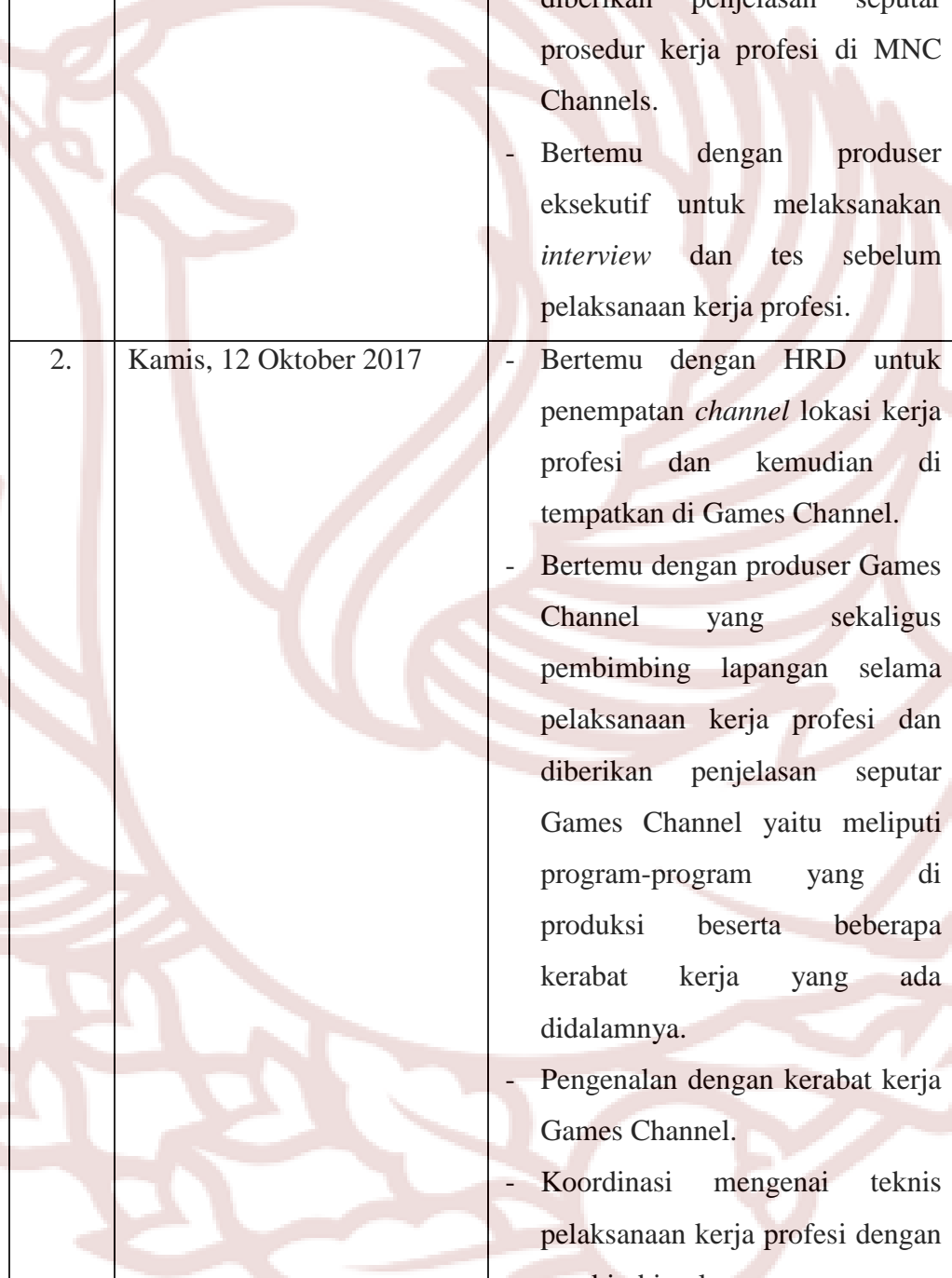
Rizki Monang Napitupulu
Head of HR Dept. Head

Head Office

PT. Media Nusantara Citra, Tbk

MNC Studios, Tower II 3-5th Floor, Jl. Raya Perjuangan, Kebon Jeruk, Jakarta 11530, Indonesia

T. (62-21) 532 0830 | F. (62-21) 530 3911



No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Jumat, 6 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Beretemu dengan HRD untuk diberikan penjelasan seputar prosedur kerja profesi di MNC Channels. - Bertemu dengan produser eksekutif untuk melaksanakan <i>interview</i> dan tes sebelum pelaksanaan kerja profesi.
2.	Kamis, 12 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Bertemu dengan HRD untuk penempatan <i>channel</i> lokasi kerja profesi dan kemudian di tempatkan di Games Channel. - Bertemu dengan produser Games Channel yang sekaligus pembimbing lapangan selama pelaksanaan kerja profesi dan diberikan penjelasan seputar Games Channel yaitu meliputi program-program yang di produksi beserta beberapa kerabat kerja yang ada didalamnya. - Pengenalan dengan kerabat kerja Games Channel. - Koordinasi mengenai teknis pelaksanaan kerja profesi dengan pembimbing lapangan. - Pengenalan dan penjelasan program-program yang

		<p>diproduksi Games Channel oleh kerabat kerja yaitu kakak-kakak dari tim kreatif dan asisten produksi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi lokasi untuk produksi program <i>Jelajah Permainan</i>.
3.	Jumat, 13 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Take voice over</i> program <i>Fun Box</i>. - Mencari beberapa bahan artikel dan video dari internet untuk program <i>Fun Box</i>.
4.	Senin, 16 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode 10 : 7 <i>Game Perang Zombie Terbaik</i>.
5.	Selasa, 17 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode 11 : 7 <i>Game Perang Offline Android</i>.
6.	Rabu, 18 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode 12 : 7 <i>Game Terpopuler di Dunia</i>.
7.	Kamis, 19 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode 13 : 7 <i>Game PSP Terbaik</i>.
8.	Jumat, 20 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode 14 : 7 <i>Game Petualangan Android Terbaik</i>. - Mencari bahan artikel dari internet untuk <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode 19 : 7 <i>Game</i>

		<i>Rhytm Terbaik.</i>
9.	Senin, 23 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari bahan artikel dari internet untuk <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode 20 : 7 <i>Game Olahraga Android Terbaik.</i> - Mencari bahan artikel dari internet untuk <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode 21 : 7 <i>Game Endless Running Terpopuler Android.</i>
10.	Selasa, 24 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari bahan artikel dari internet untuk <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode 22 : 7 <i>Game Merawat Hewan Android Terbaik.</i> - Mencari bahan artikel dari internet untuk <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode 23 : 7 <i>Game Memancing Ikan Android Terbaik.</i>
11.	Rabu, 25 Oktober 2017	- Menulis <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode 19 : 7 <i>Game Rhytm Terbaik.</i>
12.	Kamis, 26 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode 20 : 7 <i>Game Olahraga Android Terbaik.</i> - Riset <i>event</i> Indonesia Comic Con.
13.	Jumat, 27 Oktober 2017	- Membuat daftar pertanyaan untuk liputan <i>event</i> Indonesia

		<p>Comic Con 2017 yang akan dimasukkan dalam program <i>Fun Box</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>rundown</i> liputan.
14.	Minggu, 29 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Liputan <i>event</i> Indonesia Comic Con 2017 yang digelar di Jakarta Convention Center. - Wawancara dengan beberapa orang yang terkait dengan <i>event</i> Indonesia Comic Con 2017 yang meliputi penyelenggara acara, panitia acara, pengunjung, panitia turnamen, peserta turnamen, dan peserta <i>cosplayer</i>.
15.	Senin, 30 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis <i>script</i> program <i>Fun Box</i> episode spesial liputan <i>event</i> Indonesia Comic Con 2017 Bagian 1.
16.	Selasa, 31 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Menulis <i>script</i> program <i>Fun Box</i> episode spesial liputan <i>event</i> Indonesia Comic Con 2017 Bagian 2.
17.	Rabu, 1 Nopember 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Mengunduh bahan video dari <i>youtube</i> untuk program <i>Fun Box</i> Episode 15 : 7 <i>Game Perang Android dengan Grafis Terbaik</i>. - Mencetak <i>script</i> program <i>Fun Box</i> Episode <i>event</i> Indonesia Comic Con 2017.
18.	Kamis, 2 Nopember 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Mengunduh bahan video dari

		<i>youtube</i> untuk program <i>Fun Box</i> Episode 16 : 7 <i>Game Digimon Terbaik Versi Android</i> .
19.	Jumat, 3 Nopember 2017	- Libur pengganti liputan <i>event</i> Indonesia Comic Con 2017 pada hari Minggu.
20.	Senin, 6 Nopember 2017	- Mengunduh bahan video dari <i>youtube</i> untuk program <i>Fun Box</i> Episode 17 : 7 <i>Game Android Terbaik</i> .
21.	Selasa, 7 Nopember 2017	- Mengunduh bahan video dari <i>youtube</i> untuk program <i>Fun Box</i> Episode 21 : 7 <i>Game Petualangan Seru Bergaya Kartun</i> .
22.	Rabu, 8 Nopember 2017	- Mengunduh bahan video dari <i>youtube</i> untuk program <i>Fun Box</i> Episode 22 : 7 <i>Game Mobile Arena</i> .
23.	Kamis, 9 Nopember 2017	- Menyusun bahan liputan program <i>Fun Box event</i> Indonesia Comic Con 2017 untuk proses <i>editing</i> .
24.	Jumat, 10 Nopember 2017	- Mengunduh bahan video dari <i>youtube</i> untuk menambah kekurangan stok <i>shot</i> program <i>Fun Box event</i> Indonesia Comic Con 2017.
25.	Senin, 13 Nopember 2017	- Persiapan program Parenting Channel.

		- Mencari referensi nama program.
26.	Selasa, 14 Nopember 2017	- Memotong <i>voice over</i> program <i>Fun Box</i> Episode 18 : 7 <i>Game Strategi</i> .
27.	Rabu, 15 Nopember 2017	- Memotong <i>voice over</i> program <i>Fun Box</i> Episode 15 : 7 <i>Game Perang Android dengan Grafis Terbaik</i> .
28.	Kamis, 16 Nopember 2017	- Izin sakit.
29.	Jumat, 17 Nopember 2017	- Memotong <i>voice over</i> program <i>Fun Box</i> Episode 16 : 7 <i>Game Digimon Terbaik Versi Android</i> .
30.	Senin, 20 Nopember 2017	- Riset data dan lokasi Kampung Dongeng untuk produksi program <i>Jelajah Permainan</i> .
31.	Selasa, 21 Nopember 2017	- Riset data dan lokasi Kampung Dongeng untuk produksi program <i>Jelajah Permainan</i> .
32.	Rabu, 22 Nopember 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Produksi program <i>Jelajah Permainan</i> di Kampung Dongeng, Ciputat, Tangerang Selatan. - Mencatat urutan adegan selama proses produksi. - Wawancara dengan Kak Awam yang merupakan penggagas berdirinya Kampung Dongeng di Indonesia.
33.	Kamis, 23 Nopember 2017	- Memotong <i>voice over</i> program <i>Fun Box</i> Episode 17 : 7 <i>Game</i>

		<i>Android Terbaik.</i>
34.	Jumat, 24 Nopember 2017	- Mencari bahan artikel dari internet tentang permainan yang dimainkan anak-anak saat produksi program <i>Jelajah Permainan</i> di Kampung Dongeng.
35.	Senin, 27 Nopember 2017	- <i>Take voice over</i> program <i>Jelajah Permainan</i> Episode Kampung Dongeng. - Memotong <i>voice over</i> program <i>Jelajah Permainan</i> Episode Kampung Dongeng.
36.	Selasa, 28 Nopember 2017	- Produksi program <i>Jelajah Permainan</i> di Kampung Cikawung, Takokak, Cianjur. - Mencatat urutan adegan selama proses produksi. - Mengatur pengeluaran dana selama produksi.
37.	Rabu, 29 Nopember 2017	
38.	Kamis, 30 Nopember 2017	- Mencari bahan artikel dari internet tentang permainan yang dimainkan anak-anak saat produksi program <i>Jelajah Permainan</i> di Kampung Cikawung, Takokak, Cianjur.
39.	Jumat, 1 Desember 2017	- Libur Maulid Nabi Muhammad SAW.
40.	Senin, 4 Desember 2017	- <i>Take voice over</i> program <i>Jelajah Permainan</i> di Kampung



		Cikawung, Takokak, Cianjur.
41.	Selasa, 5 Desember 2017	- Memotong <i>voice over</i> program <i>Jelajah Permainan</i> Episode Kampung Cikawung, Takokak, Cianjur.
42.	Rabu, 6 Desember 2017	- Mengunduh bahan video dari <i>youtube</i> untuk menambah kekurangan program <i>Fun Box</i> Episode 21 dan 22.
43.	Kamis, 7 Desember 2017	- <i>Casting host</i> untuk program baru berjudul <i>Fun Drive</i> .
44.	Jumat, 8 Desember 2017	- Perpisahan dengan kerabat kerja Games Channel.
45.	Senin, 11 Desember 2017	- Mengurus berkas-berkas untuk keperluan penyusunan laporan kerja profesi.

PROGRAM : FUNBOX

DURASI : 30 MENIT

EPISODE : EVENT INDONESIA COMIC CON 2017 PART 1

SEGMENT 1				
NO.	VIDEO	AUDIO	DURASI	KET//
1.	OPENING PROGRAM	HALLO GAMERS/ SELAMAT DATANG DI FUN BOX// NAAH MUNGKIN GAMERS DIRUMAH BINGUNG YAAAA APA SIH FUN BOX?// NAAAH KALI INI FUN BOX AKAN MEMBERIKAN SEPUTAR INFORMASI BUAT GAMERS DIRUMAH NIH MULAI DARI CHART-CHART TENTANG GAMES/ TIPS DAN TRICK DALAM BERMAIN CONSOLE/ DAN INFORMASI SEPUTAR PERMAINAN LAINNYA// GAMERS AKAN DITEMENIN SAMA (NAMA VO) // GAMERS DIRUMAH PASTI PENASARAN KAN EPISODE KALI INI FUN BOX AKAN NGEBAHAS APA YAAA? HAYOOO APAAA?// HERE WE GO!!!!	00:01:30	

2.	OBB			
3.	OPENING SEGMENT	<p>HALO GAMERS DI RUMAH/ PADA EPISODE KALI INI FUNBOX AKAN MEMBERIKAN INFORMASI YANG BERBEDA DARI EPISODE-EPISODE SEBELUMNYA YAA// YAP/ PADA EPISODE KALI INI FUNBOX AKAN NGEBAHAS TENTANG REVIEW DARI GAME ONE PIECE : PIRATE WARRIORS 3 YANG SERU DAN LIPUTAN EVENT INDONESIA COMIC CON 2017 YANG BARU-BARU INI DISELENGGARAKAN DI JAKARTA CONVENTION CENTER// WAAHHHH PASTI SERU KAN?// MAU TAHU GIMANA INFORMASINYA?// KALAU GITU LANGSUNG AJA YUUUUUUK/ CEKIDOT//</p>	00:03:00	<p>VIDEO GAME</p> <p>ONE PIECE DAN</p> <p>KERAMAIAN</p> <p>EVENT ICC 2017</p>
4.	<p>ONE PIECE : PIRATE WARRIORS 3</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=cBfZr_tl0Ko</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=m</p>	<p>ONE PIECE JELAS MERUPAKAN SALAH SATU JUDUL MANGA PALING TERKENAL DI SELURUH DUNIA SELAMA BELASAN TAHUN BELAKANGAN INI YAH GAMERS// KEPOPULERANNYA JUGA MEMBUAT ONE PIECE MENDAPATKAN BERBAGAI ADAPTASI ENTAH DALAM BENTUK ANIMASI MAUPUN VIDEO GAME// NAH/ UNTUK VIDEO GAME/ ONE PIECE TELAH DIADAPTASI KE BERBAGAI GENRE/ NAMUN SERI ONE PIECE :</p>	00:03:00	

	m09zCEgAHY	<p>PIRATE WARRIORS ADALAH SALAH SATU ADAPTASI YANG SERIUS MEMBAWA SEMANGAT ONE PIECE DALAM GAMEPLAY YANG DIMILIKINYA SEPERTI YANG JUGA ADA PADA ONE PIECE : UNLIMITED WORLD RED//</p> <p>ONE PIECE : PIRATE WARRIORS 3 MERUPAKAN ITERASI KETIGA DARI SEGI PIRATE WARRIOR DAN SEPERTI SERI WARRIORS PADA UMUMNYA/ GAME INI MENGUSUNG GAMEPLAY SATU LAWAN SERIBU DENGAN AKSI CEPAT/ LEBAY/ DAN MEMUASKAN// DARI SEGI GAMEPLAY DAN KONSEP/ SEPERTINYA ONE PIECE : PIRATE WARRIORS 3 TERKESAN TIDAK MEMILIKI SESUATU YANG BENAR-BENAR BARU/ TETAPI APAKAH BENAR DEMIKIAN YAH GAMERS?//</p> <p>ONE PIECE : PIRATE WARRIORS 3 BISA DIBILANG MEMILIKI FORMAT CERITA YANG SAMA SEPERTI SERI GAME WARIORS YANG DIGARAP OLEH OMEGA FORCE// GAMERS</p>	
--	----------------------------	---	--

		<p>AKAN MENEMUKAN KUMPULAN KISAH-KISAH ONE PIECE YANG DICERITAKAN SECARA KRONOLOGIS DALAM BENTUK LEVEL PERMAINAN// MULAI DARI ARC ROMANCE DAWN HINGGA ARC DRESS ROSA AKAN GAMERS ALAMI SENDIRI DI SINI DAN MASING-MASING BAB DIRANGKUM DENGAN SANGAT SINGKAT LOH// COCOK UNTUK GAMERS YANG BELUM PERNAH TAHU CERITA DALAM SERI ONE PIECE MAUPUN GAMERS YANG INGIN KEMBALI KE MOMEN-MOMEN MENGHARUKAN DALAM ONE PIECE// MESKI DEMIKIAN/ GAME INI MENGHADIRKAN ENDING ORISINAL/ SEHINGGA SEBAIKNYA GAMERS TIDAK PERLU TERLALU TERPAKU DENGAN AKHIR CERITA YANG DISUGUHKAN// KARAKTER YANG TERSEDIA UNTUK BISA GAMERS MAINKAN JELAS TIDAK PERLU DITANYA LAGI// SELURUH ANGGOTA STRAW HAT PIRATES BISA GAMERS GUNAKAN// YEAYY// SEIRING BERLANJUTNYA CERITA/ KARAKTER-KARAKTER LAIN PUN BISA GAMERS GUNAKAN DI LUAR STORY MODE LOH/ MESKIPUN MEMANG TIDAK SEMUANYA BISA GAMERS AKSES YAA//</p>	
--	--	--	--

		<p>GAMEPLAY YANG DISEDIAKAN DALAM <i>ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3</i> SEHARUSNYA SUDAH BISA DITEBAK DENGAN MUDAH YA GAMERS// GAMERS AKAN MENGGUNAKAN SALAH SATU KARAKTER YANG TERSEDIA DAN MAJU MENGHADAPI RIBUAN MUSUH YANG MENGHADANG UNTUK MENYELESAIKAN SEBUAH TUJUAN// SECARA KESELURUHAN MEMANG MIRIP <i>DYNASTY WARRIORS</i> ATAU SAMURAI WARRIORS YAA// NAMUN DENGAN BEBERAPA PERBEDAAN TENTUNYA// JURUS YANG GAMERS LUNCURKAN SUDAH PASTI DIDASARI DENGAN JURUS-JURUS YANG BISA DIGUNAKAN PARA KARAKTER <i>ONE PIECE</i> DALAM SERI MANGA// SEPERTI LUFFY YANG MEMILIKI KEKUATAN MANUSIA KARET/ ZORO MENGGUNAKAN TIGA PEDANG/ SANJI MEMILIKI TENDANGAN MEMATIKAN/ CHOPPER BISA BERUBAH BENTUK/ DAN KEMAMPUAN KARAKTER LAINNYA YANG SUDAH GAMERS KENAL AKAN BISA GAMERS GUNAKAN DALAM GAME INI// YEAYY// YANG MENARIK ADALAH KEMAMPUAN DARI</p>		
--	--	---	--	--

		<p>MASING-MASING KARAKTER AKAN BERUBAH SEIRING BERJALANNYA CERITA SEPERTI YANG PERNAH MUNCUL DALAM MANGA// SALAH SATU CONTOHNYA ADALAH/ LUFFY NANTINYA BISA MENGGUNAKAN HAKI PADA SAAT-SAAT TERTENTU// SERANGAN DALAM SERI WARRIORS BISA DIKERAHKAN DENGAN KOMBINASI TOMBOL SEDERHANA DAN HAL TERSEBUT JUGA DIPERTAHANKAN DALAM ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 INI NIH GAMERS// SERANGAN YANG MENGHASILKAN DAYA RUSAK TINGGI/ JARAK JANGKAUAN YANG LUAS/ DAN DIADAPTASI DARI SUMBER SECARA BAIK MAMPU MEMBERIKAN KEPUASAN SAAT GAMERS BISA MENGALAHKAN RATUSAN MUSUH DALAM SATU LAYAR// HAL YANG SAMA BERLAKU DENGAN JURUS SPESIAL UNIK YANG BISA DIKERAHKAN MASING-MASING KARAKTER// SERANGAN SPESIAL ITU DIJAMIN MEMBERIKAN KEPUASAN YANG TIDAK BISA DIBERIKAN GAME ACTION BIASA YA GAMERS// KEREENNN//</p>	
--	--	---	--

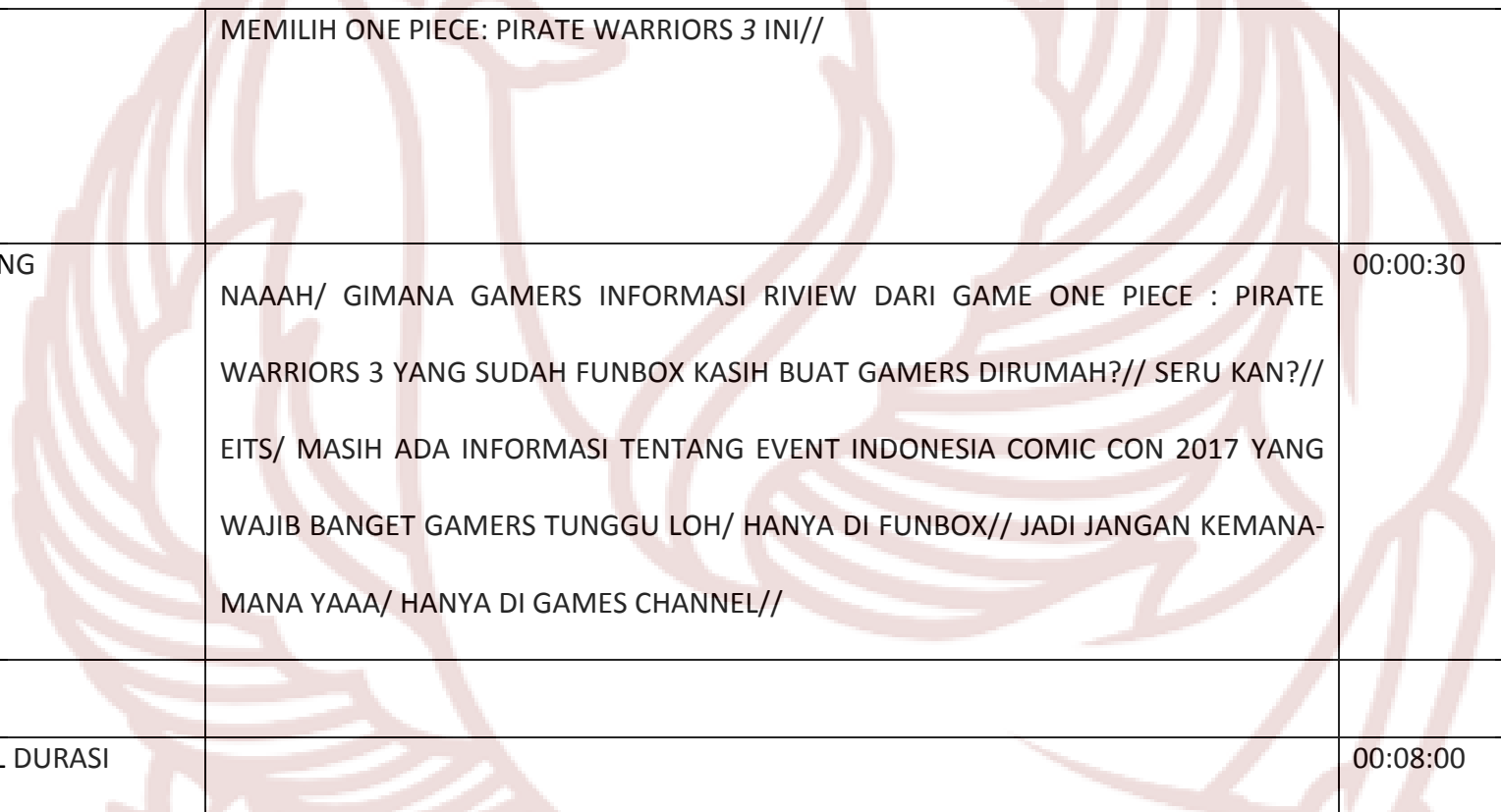
		<p>TIDAK SAMPAI DI SITU SAJA YA GAMERS/ ADA FITUR BARU BERNAMA KIZUNA RUSH YANG AKAN MEMBUAT PERMAINAN MENJADI LEBIH KACAU// EITS/ TETAPI KACAU DALAM ARTIAN BAIK YAA GAMERS// HEHEHE// DENGAN KIZUNA RUSH/ GAMERS BISA MEMANGGIL TEMAN SATU FAKSI SEMENTARA UNTUK MEMBANTU GAMERS MENYAMBUNG SERANGAN// REKAN YANG BISA GAMERS PANGGIL JUGA BERAGAM/ TERGANTUNG ADA SIAPA SAJA DALAM SEBUAH PERTEMPURAN// SISTEM INI MEMBERIKAN NILAI LEBIH YA// KARENA MASING-MASING KIZUNA RUSH DARI SETIAP KARAKTER MEMILIKI EFEK YANG BERBEDA// CONTOHNYA NIH/ LUFFY BISA MELONTARKAN MUSUH KE UDARA SEHINGGA ADA MOMENTUM UNTUK MENYAMBUNG SERANGAN LAGI/ USSOP BISA MEMBERIKAN SERANGAN MEMBAKAR MUSUH/ DAN MASIH BANYAK VARIASI LAINNYA// DENGAN KIZUNA RUSH/ PERTARUNGAN MENJADI SANGAT BERWARNA DAN TIDAK TERLALU MONOTON LOH// ADA JUGA YANG DISEBUT KIZUNA MODE YANG AKAN MEMBUAT GAMERS BISA</p>	
--	--	---	--

		<p>MELANCARKAN SERANGAN YANG LEBIH KUAT DAN MENDAPATKAN BERMACAM-MACAM STATUS BUFF LOH// SERANGAN SPESIAL KETIKA BERADA DALAM KIZUNA MODE JUGA AKAN BERUBAH DENGAN ARTIAN GAMERS AKAN MELAKUKAN SERANGAN SPESIAL BERSAMAAN DENGAN REKAN PILIHAN GAMERS// JUMLAH REKAN YANG BISA IKUT MENYUMBANGKAN SERANGAN SECARA BERSAMAAN JUGA CUKUP BANYAK YAA// MISALNYA MELAKUKAN SERANGAN SPESIAL DALAM KIZUNA MODE BERSAMA DENGAN EMPAT ORANG LAINNYA// SEHINGGA SERANGAN SPESIAL TERSEBUT BISA MENYAPU BERSIH SELURUH MUSUH DALAM SATU LAYAR DAN HAL ITU SANGATLAH MEMUASKAN// WOW//</p> <p>ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 INI JUGA MEMILIKI BEBERAPA ELEMEN GAMEPLAY YANG SERING KALI GAMERS TEMUKAN DALAM SEMUA SERI WARRIORS// MULAI DARI MARKAS YANG BISA DIAMBIL ALIH/ MISI SAMPINGAN</p>	
--	--	---	--

		<p>DALAM SEBUAH LEVEL/ DAN BERBAGAI HAL LAINNYA// ADA JUGA YANG DISEBUT TREASURE EVENT/ YAITU SEBUAH MISI DENGAN KONDISI TERTENTU YANG AKAN MEMBERIKAN GAMERS IMBALAN TERTENTU// YEAY// INI BISA MEMBERIKAN SEBUAH REPLAY VALUE BAGI GAMERS YANG SUKA MENGUMPULKAN BERBAGAI HAL// WALAUPUN ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 MEMILIKI BANYAK FITUR BARU// TIDAK BISA BILANG SEPENUHNYA BAHWA GAME TERSEBUT TERHINDAR DARI PENYAKIT REPETISI YANG MUNCUL DARI SETIAP SERI WARRIORS YAA// GAMEPLAY ACTION YANG SANGAT LEBAY DALAM GAME INI AKAN TERASA REPETITIF KETIKA GAMERS MEMAINKANNYA DALAM WAKTU SINGKAT SEKALIPUN/ BAHKAN MUNGKIN TERASA MELELAHKAN// DURASI SATU LEVEL DALAM GAME INI JUGA TERASA TERLALU LAMA YAA/ SEHINGGA PROGRES PERMAINAN KADANG TERASA TERLALU LAMBAT// YAAHHH// ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 BERHASIL MEMBAWA SEMANGAT SERI ONE PIECE KE DALAM GAMEPLAY BUKAN?// ITU BISA DIBUKTIKAN LEWAT</p>	
--	--	---	--

	<p>BEBERAPA DETAIL SEPERTI PERCAKAPAN YANG DIBUAT MENJADI FORMAT MIRIP MANGA ATAU DETAIL KECIL MENYEBALKAN SEPERTI KETIKA SANJI BERHADAPAN DENGAN WANITA YANG MEMBUATNYA TIDAK BISA MELAKUKAN SERANGAN SAMA SEKALI//</p> <p>TAMPILAN VISUAL ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 BISA DIBILANG CUKUP MENARIK YAH GAMERS// MODEL 3D YANG DISAJIKAN SANGAT MENDEKATI SUMBERNYA DAN MEMILIKI SHADING YANG UNIK KARENA TERLIHAT SEPERTI TAMPILAN DALAM SEBUAH MANGA LENGKAP DENGAN GORESAN SHADING PENA YANG KHAS ONE PIECE// SAYANGNYA/ HAL TERSEBUT KURANG TERLIHAT DARI LINGKUNGAN SEKITAR YANG DITAMPILKAN ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 INI YAA// TERKADANG DUNIA YANG ADA TERLIHAT SANGAT DATAR MESKI MASIH DIPENUHI WARNA-WARNI// OPTIMISASI DALAM ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 SEBENARNYA TERMASUK CUKUP</p>	
--	---	--

		<p>BAIK YAH GAMERS APABILA DIBANDINGKAN DENGAN DYNASTY WARRIORS 8: XTREME LEGENDS COMPLETE EDITION ATAU SAMURAI WARRIORS 4// NAMUN GAME INI MASIH MEMILIKI SEDIKIT MASALAH SEPERTI FRAME RATE YANG MASIH TERASA TIDAK STABIL UNTUK BEBERAPA BAGIAN// TETAPI HAL INI MASIH BISA DIMAKLUMI KARENA PENURUNAN TERJADI KETIKA MUSUH BERADA CUKUP BANYAK DALAM SATU LAYAR ATAU KETIKA EFEK CUACA SEPERTI HUJAN TENGAH BERJALAN//</p> <p>JADI GAMERS/ KESIMPULANNYA ADALAH ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 ADALAH SEBUAH SERI WARRIORS YANG BERUSAHA SEBAIK MUNGKIN MENGADAPTASI SERI ONE PIECE KE DALAM SEBUAH GAME ACTION YANG MEMBERIKAN KEPUASAN KETIKA GAMERS MENGALAHKAN BANYAK MUSUH DALAM SEKALI SERANG// JIKA GAMERS MERASA INGIN MEMAINKAN SEBUAH GAME ADAPTASI MANGA YANG SERU/ SEDERHANA/ DAN MENYENANGKAN/ GAMERS TIDAK PERLU RAGU UNTUK</p>	
--	--	---	--



		MEMILIH ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 INI//		
5.	CLOSING	NAAAH/ GIMANA GAMERS INFORMASI RIVIEW DARI GAME ONE PIECE : PIRATE WARRIORS 3 YANG SUDAH FUNBOX KASIH BUAT GAMERS DIRUMAH?// SERU KAN?// EITS/ MASIH ADA INFORMASI TENTANG EVENT INDONESIA COMIC CON 2017 YANG WAJIB BANGET GAMERS TUNGGU LOH/ HANYA DI FUNBOX// JADI JANGAN KEMANA-MANA YAAA/ HANYA DI GAMES CHANNEL//	00:00:30	
6.	CBB			
	TOTAL DURASI		00:08:00	

SEGMENT 2				
NO.	VIDEO	AUDIO	DURASI	KET//
7.	OBB			
8.	OPENING SEGMENT 2	YEEY/ BALIK LAGI DI FUNBOX// NAH PADA SEGMENT INI FUNBOX AKAN MEMBERIKAN INFORMASI MENGENAI EVENT TAHUNAN YANG MENARIK BARU-BARU INI YAH GAMERS// YAP/ INDONESIA COMIC CON 2017// GAMERS PADA TAHU NGGAK SIH APA ITU EVENT INDONESIA COMIC CON?// GAUSAH LAMA-LAMA DEH YAAA/ KALAU GITU LANGSUNG AJA INI DIA INFORMASINYA//	00:01:00	
9.	(Shot Suasana Depan JCC) (Shot Pengunjung antre tiket) (Shot suasana di dalam hall) (Shot display	-OPENING MUSIK- VISUAL : 1. SUASANA DEPAN JCC 2. PENGUNJUNG ANTRE TIKET PESTA PERAYAAN POP CULTURE TERBESAR DI INDONESIA YAITU INDONESIA COMIC		

	<p>permainan)</p> <p>(Selipan shot meet and great film Chrisye by MNC Pictures)</p> <p>(Shot saat munculnya Green Power Ranger di atas panggung)</p>	<p>CON 2017 TELAH DIGELAR BEBERAPA HARI YANG LALU LOH GAMERS/ TEPATNYA PADA TANGGAL 28-29 OKTOBER 2017 DI JAKARTA CONVENTION CENTER// YEAYY// EVENT INI MENYAJIKAN BUDAYA POP BARAT DAN TIMUR SPESIAL BUAT PENGGEMAR SEJATI ANIME/ VIDEO GAME/ FILM/ TV/ MANGA/ DAN MASIH BANYAK LAINNYA// WAH KEREENNN// REEDPOP MELALUI REED PANORAMA EXHIBITIONS (RPE) KEMBALI MENYELENGGARAKAN ACARA TAHUNANNYA INI DENGAN MENGHADIRKAN PARA SELEBRITI DAN COSPLAYER TINGKAT DUNIA/ PANEL DISKUSI/ ACARA LIVE SHOW/ SERTA YANG PALING SERU ADALAH DATANGNYA BINTANG TAMU DARI DALAM DAN LUAR NEGERI YANG PASTINYA UDAH EKSIS BANGET DI KALANGAN BUDAYA POP// YEAYYY// JAMES BOEY/ SELAKU GENERAL MANAGER REED PANORAMA EXHIBITIONS MENGATAKAN BAHWA TIAP TAHUN RIBUAN PENGGEMAR BUDAYA POP DI INDONESIA MENANTIKAN ACARA INI LOH GAMERS// TAHUN INI PIHAK REED PANORAMA EXHIBITIONS MENGHADIRKAN JASON DAVID FRANK ATAU</p>		
--	--	---	--	--

		<p>GREEN RANGER DAN DANIEL LOGAN YANG BERPERAN SEBAGAI YOUNG BOBA FETT DI FILM STAR WARS EPISODE II// BERAGAM ALASAN PARA PECINTA POP CULTURE HADIR KE ACARA INI MULAI DARI MENIKMATI SUGUHAN KREASI ANIME/ VIDEO GAME/ COSPLAY/ MANGA MAUPUN KARAKTER IMAJINER LAINNYA YANG MAMPU MEMBERIKAN PENGALAMAN BUDAYA POP YANG SESUNGGUHNYA// DI ACARA INDONESIA COMIC CON 2017 INI KEHADIRAN ARTIS PAPAN ATAS DUNIA DARI FILM STAR WARS DAN POWER RANGERS MEMBUKTIKAN BAHWA INDONESIA COMIC CON MERUPAKAN SEBUAH PERHELATAN BUDAYA POP YANG PATUT DIPERHITUNGKAN//</p> <p>REEDPOP SENDIRI SEBELUMNYA SUDAH DIKENAL SEBAGAI PENYELENGGARA ACARA BUDAYA POP TERBESAR DI AMERIKA SERIKAT/ TERMASUK NEW YORK COMIC CON ATAU NYCC/ YANG BAHKAN KEDATANGAN 200.000 PENGUNJUNG DI TAHUN 2016// WOW// TENTUNYA ACARA INDONESIA COMIC CON TAHUN INI NGGAK BAKAL KALAH</p>	
--	--	---	--

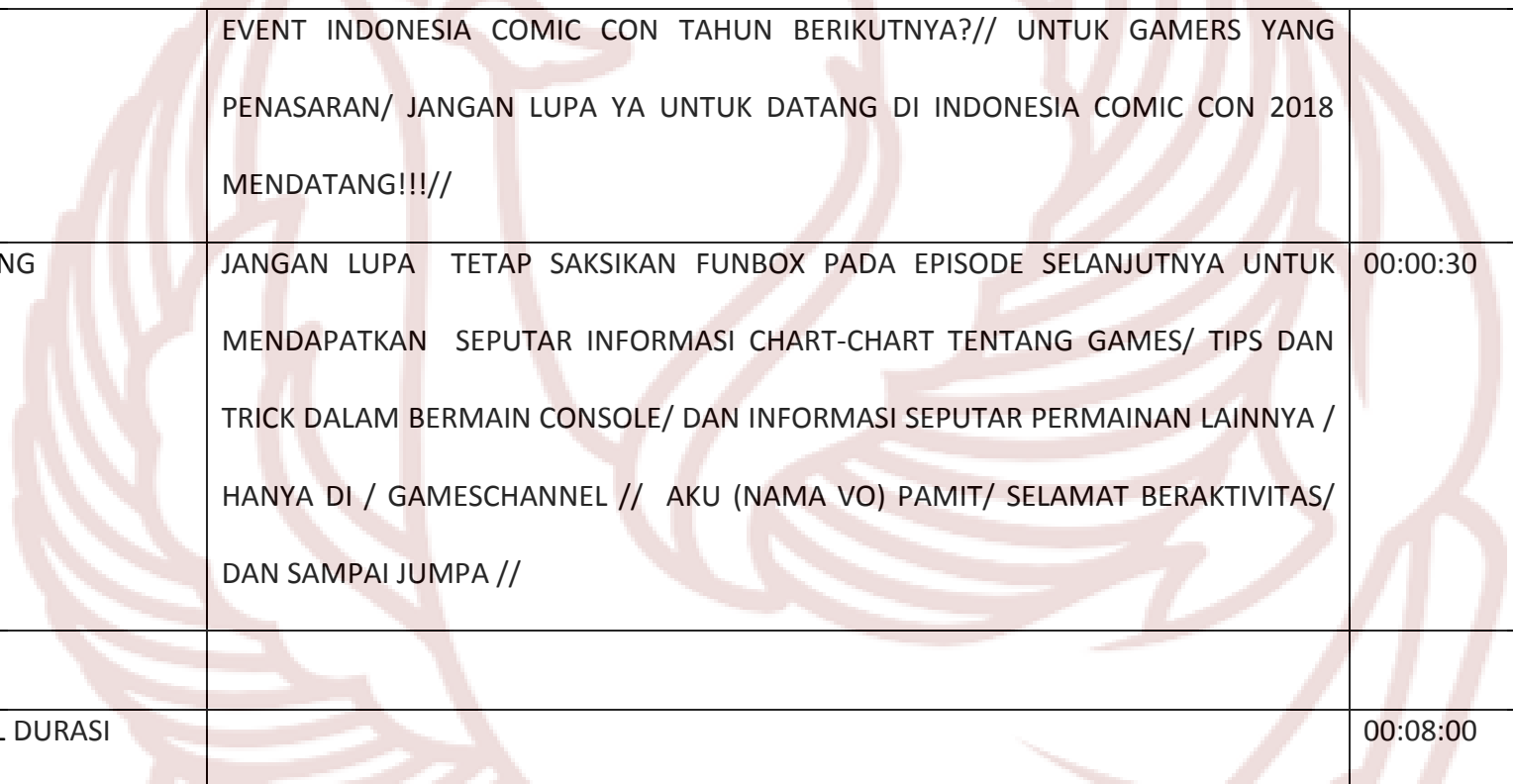
		<p>MERIAH YA GAMERS DENGAN DIHADIRKANNYA 180 TENANT PAMERAN DARI 8 NEGARA YAITU AMERIKA/ ITALI/ HONG KONG/ JEPANG/ SINGAPORE/ THAILAND/ MALAYSIA/ DAN JUGA INDONESIA// PEMAIN BESAR DI INDUSTRI HIBURAN YANG IKUT HADIR DAN MEMERIKHAN INDONESIA COMIC CON ADALAH ROAD TO INFINITY WAR DARI MARVEL STUDIO/ STAR WARS DARI DISNEY INDONESIA/ THE WALKING DEAD DARI FOX ASIA/ GUDETAMA DARI SANRIO/ JUSTICE LEAGUE DARI LIVE 4 TOYS/ TOKIDOKI/ FUNKO/ BANDAI/ HOT TOYS/ LEGO'S NINJAGO/ ZAK STORM DARI MNC ANIMATION/ M&C COMICS/ ELEX MEDIA KOMPUTINDO/ SHIROKUMA CAFE/ DAN MASIH BANYAK LAINNYA// YEAAYYY// TAHUN INI/ KITA JUGA MENYAMBUT KONTEN TERBARU LOH GAMERS/YAITU SNEAKER ZONE YANG MENAMPILKAN KOLEKSI SNEAKERS LANGKA DAN PELUNCURAN GAME EXPO INDONESIA YANG DIDUKUNG OLEH INDONESIA COMIC CON X JAKARTA GAME FEST DI INDONESIA COMIC CON 2017 INI// WOW KEREN YAA//</p>	
--	--	--	--

		<p>SALAH SATU BINTANG TAMU YANG NGGAK KALAH KEREN ADALAH JASON DAVIV FRANK// YEAYY//</p> <p>(SHOT KEMUNCULAN JASON DAVID FRANK DI ATAS PANGUNG – TANPA VO)</p> <p>JASON DAVID FRANK DIKENAL SEBAGAI PERANNYA SEBAGAI TOMMY OLIVER PADA ACARA TELEVISI MASA KECIL “POWER RANGER”// JASON DAVID FRANK INI NIH GAMERS YANG MENJADI SOSOK KARAKTER YANG BERPENGARUH PADA SERIAL TERSEBUT// BERKAT KEBOLEHANNYA DALAM BERAKTING/ JASON AKHIRNYA MENGUATKAN KARAKTERNYA PADA SERI POWER RANGER YANG LAIN SEPERTI MENJADI MIGHTY MORPHIN WHITE RANGER/ RED ZEO/ RED TURBO/ DAN KEMBALI DI TAHUN 2004 SEBAGAI THE BLACK DINO THUNDER RANGER// WAH KEREN KEREN KEREENNN// SEPANJANG SEJARAH PERJALANAN SERIAL POWER RANGER/ KARAKTER</p>	
--	--	--	--

		JASON SUDAH MUNCUL PADA 225 EPISODE LEBIH DAN JUMLAH TERSEBUT TERHITUNG LEBIH BANYAK JIKA DIBADINGKAN KARATER RANGER YANG LAIN LOH// LEBIH MANTAP LAGI NIH GAMERS/ KEBOLEHAN JASON DALAM MEMAMERKAN KEAHLIAN MARTIAL ARTNYA NGGAK CUMAN AKTING LOH/ TETAPI DIA JUGA PUNYA PENGALAMAN 37 TAHUN DI DUNIA TERSEBUT/ WOW// SALUT YAH GAMERS BUAT AKTOR YANG SATU INI//		
10.	CLOSING	NAAAH/ SERU BANGET KAN GAMERS INFORMASI YANG UDAH FUNBOX BERIKAN TENTANG EVENT INDONESIA COMIC CON 2017?// EITS// JANGAN KHAWATIR YAA GAMERS KARENA MASIH ADA INFORMASI MENARIK LAINNYA MENGENAI EVENT INDONESIA COMIC CON 2017 YANG SAYANG BANGET KALAU GAMERS LEWATKAN / MAKANYA TETAP DI FUNBOX/ DI GAMES CHANNEL//	00:01:00	
11.	CBB			
	TOTAL DURASI		00:09:00	

SEGMENT 3				
NO.	VIDEO	AUDIO	DURASI	KET//
12.	OBB			
13.	OPENING	<p>BALIK LAGI DI FUNBOX!// NAH PASTI GAMERS DI RUMAH UDAH NUNGGU-NUNGGU YAA INFO MENARIK APALAGI TENTANG EVENT INDONESIA COMIC CON 2017 YANG AKAN FUNBOX BERIKAN// LANGSUNG AJA DEH INI DIA INFORMASINYA BUAT GAMERS DIRUMAH//</p>	00:01:30	
14.	<p>(Shot suasana di dalam hall)</p> <p>(Shot display permainan)</p> <p>(Interview penyelenggara event ICC)</p>	<p>-OPENING MUSIK-</p> <p>VISUAL : 1. SUASANA KERAMAIAN DI DALAM HALL</p> <p>2. DISPLAY PERMAINAN YANG TERSEDIA</p> <p>MASIH DI EVENT INDONESIA COMIC CON 2017 NIH GAMERS// ANTUSIASME</p>	00:00:00	

	(Interview 3 pengunjung ICC)	<p>MASYARAKAT TERHADAP EVENT INI JUGA CUKUP BAIK LOH/ MULAI DARI KALANGAN REMAJA HINGGA ORANGTUA YANG MENGANTARKAN ANAK-ANAK MEREKA MENGUNJUNGI INDONESIA COMIC CON 2017 INI// OHIYA UNTUK GAMERS DI RUMAH YANG MASIH BELUM MENGETI APA SIH SEBENARNYA INDONESIA COMIC CON INI/ YUK KITA SIMAK PENJELASAN DARI PENYELENGGARA EVENT INI SECARA LANGSUNG SERTA BAGAIMANA UFORIA PARA PENGUNJUNG INDONESIA COMIC CON 2017//</p> <p>(INTERVIEW PENYELENGGARA EVENT – VIDEO 00112)</p> <p>(INTERVIEW 3 PENGUNJUNG ICC – VIDEO 00048, 00053, 00107)</p> <p>NAH/ SERU KAN GAMERS EVENT INDONESIA COMIC CON 2017 INI?// KIRA-KIRA APA YA KONSEP MENARIK SELANJUTNYA YANG AKAN DIUSUNG OLEH PENYELENGGARA</p>		
--	---------------------------------	--	--	--



		EVENT INDONESIA COMIC CON TAHUN BERIKUTNYA?// UNTUK GAMERS YANG PENASARAN/ JANGAN LUPA YA UNTUK DATANG DI INDONESIA COMIC CON 2018 MENDATANG!!!!//		
15.	CLOSING	JANGAN LUPA TETAP SAKSIKAN FUNBOX PADA EPISODE SELANJUTNYA UNTUK MENDAPATKAN SEPUTAR INFORMASI CHART-CHART TENTANG GAMES/ TIPS DAN TRICK DALAM BERMAIN CONSOLE/ DAN INFORMASI SEPUTAR PERMAINAN LAINNYA / HANYA DI / GAMESCHANNEL // AKU (NAMA VO) PAMIT/ SELAMAT BERAKTIVITAS/ DAN SAMPAI JUMPA //	00:00:30	
16.	CBB			
	TOTAL DURASI		00:08:00	